由于近几年星期二骑士改动了一些推荐游戏配置并增加了新的游戏配置，对于改动我在原文基础上做了相关批注，对于新增游戏配置，我后附了自己的翻译。

转载自玩点吧（www.wandianba.com），因为玩点吧目前（2019-10-7 11:31）已经停止运营，没能联系上原译者，未经授权分享和批注，深感抱歉。如果侵犯到您的利益，请联系我删除。如果某天玩点吧重新恢复运营并且保留了此文，我也会删除此文档。

——EDVA

两室一弹

基础游戏规则

以下是《两室一弹》的基本规则。在玩家能够熟悉基本规则前，建议严格遵照规则进行游戏。玩家熟悉基本规则后，可以选择性使用进阶游戏的规则、变动游戏轮次及使用进阶的角色牌。

游戏简介

《两室一弹》是一款以交涉、推理、隐藏角色为核心玩法的语言类游戏。

游戏中总共有两支队伍：红队及蓝队。蓝队有个角色是总统，红队有个角色是炸弹客。

每个玩家会抽取一张角色牌（正面朝下放置）。玩家将随机分成两组，两组分别在两个独立的房间 (室内室外也可以)进行游戏，每个房间将由该房间的玩家选择出一个队长，每轮由队长选择出该房间当轮的“人质”(一轮结束后会被流放去另一个房间的玩家)。

每轮结束时，由队长选择的人质会被流放到对手的房间。

每局游戏进行定时的3轮，每一轮的讨论时间都比前一轮短。

游戏目标

游戏结束时，如果红队的炸弹和蓝队总统在同一个房间，那么红队获胜，否则就是蓝队获胜。

游戏配件

角色牌：1张蓝色总统、1张红色炸弹、若干张红色和蓝色队员、1张灰色赌徒

队长牌：2张 （红色和蓝色各 1 张，此牌非必须，面杀时也可不使用，仅为标记队长)

计时器：用手机计时APP或者自带秒表都可以实现

游戏设置

1、 设置角色牌库。

角色牌库包含红色炸弹牌、蓝色总统牌及相等数量的红队及蓝队队员牌。

如果玩家人数是奇数，需要加入赌徒牌。

每个玩家在游戏中必须有且仅能有一张角色牌。

2、 随机把玩家分配到两个房间。

所谓的房间可以是由墙、窗户隔开的空间，也可以是有一定距离的两个空间。

必须保证不同房间的玩家不能听到另外一个房间玩家的对话。

3、 每个玩家拿一张角色牌，不能让其他玩家看到。

角色牌是隐藏信息，但是可能在游戏过程中被揭露。在游戏开始之前，玩家不能展示他们的角色牌或讨论他们的角色。

4、 每个房间随意挑选一个玩家负责计时，两人同时启动计时器或者手机计时功能，然后开始游戏。

游戏轮数

游戏一共进行3轮。

第一轮：3 分钟

第二轮：2 分钟

第三轮：1 分钟

每轮进行的时间可以由任何持有计时器的玩家记录，或者是由没有参与游戏的玩家记录。

每轮结束时，房间的队长 (见队长章节的说明) 选择一定数量（关于数量，在规则后面有详细说明）的人质到另一个房间。

游戏在第三轮的人质交换后结束。

三个基本规则

在《两室一弹》这款游戏中，部分乐趣在于游戏规则的自由性。玩家可以说任何他们想说的话、做他们想做的动作、提出他们想执行的策略。

但还是有三个基本规则必须要遵守，这三个规则是：

1、你必须留在你的房间(指定的游戏区域)，不能移动到另一个房间去。

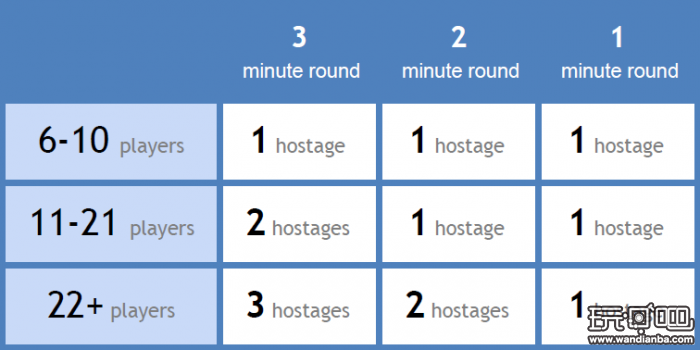
2、两个房间的玩家之间不能互相交谈。你不能对另一个房间的玩家叫喊，或者试图要偷听他们的对话。即使你看的到另一个间的玩家，也不允许打暗号或比手势。

3、你不能跟其他玩家交换角色牌。但你可以用你的角色牌做任何其他事，比如你可以把它展示给一些人看，或把它展示给所有人看；你也可以选择把它放到你的口袋里，不给任何人看；你甚至可以只展示你卡片的一部分，比如说展示卡片的颜色。

队长

队长：由本房间的玩家投票选出，一轮结束后，队长将决定本房间的人质。

人质：由本房间的队长个人指定，一轮结束后，人质将要去另一个房间。人质的数量依据进行哪一轮以及游戏人数而定，具体如图。



注意1：队长不能是人质。

注意2：游戏开始前，务必确定一下游戏中总共有多少玩家，因为这决定了每一轮结束后有多少的人质要交换。

【提名一个队长】

第一个由另一个玩家提名的玩家成为队长。该队长拿取队长牌，以便该房间的玩家能够轻易识别他们房间的队长。如果其他玩家不满意这个队长，他们可以尝试换掉队长 (见换掉队长的说明)。

【换掉队长】

一个房间的队长会保持队长身份，除非有以下两个事件的其中之一发生：

1、队长想把领导权给另一个玩家

如果当前的队长不想要再当队长了(通常是队长自己想要成为人质)，那么该队长只需要把队长牌给另一个玩家即可。收到队长牌的玩家可以接受或是拒绝这张队长牌。如果该玩家拒绝，原本的队长还是必须继续当队长。如果该玩家接受，他就成为房间的队长，收下队长牌，然后直到下一轮之前，他都不能把队长牌归还给前一位队长(即不能收了又反悔)。

2、夺取队长地位

任何时候，只要有某个玩家不希望当前的队长继续担任队长，他只需要把手举高高 (让其他玩家一看就知道他想要夺取当前队长的地位)，然后用另一只手指向他们想要的新队长。注记：玩家也可以指他们自己。一旦超过房间半数(房间中玩家的多数)的手指向某个玩家时，该玩家就成为新的队长，并获得队长牌。

一轮结束

每一局游戏有3轮。先进行3分钟轮、再进行2分钟轮，最后一轮是1分钟轮。

每轮结束后，游戏必须按照以下3个步骤进行：

1、选择人质

队长对自己房间的人公开宣布他选择的人质。一旦宣布后，房间的队长不能改变选择，这就像是说这个选择已经白纸黑字，不能再变了。每轮应该选择的人质数量请见上文“队长”章节的表格。

2、交涉（以及时间重置）

在完成第1步骤后，两个房间的队长在两个房间相交处碰面（玩点吧注：并同时宣布本轮的人质）。一旦两个队长碰面后，就开始下一轮的计时。如果这是最后一轮，请见“游戏胜利”的章节说明。

3、人质交换

在完成第2步骤后，队长回到所属房间，并通知人质前往另一个房间。

人质交换的礼仪

当一轮结束并即将进行交涉时，其中一个房间可能比另一个房间慢。因此，为避免某房间的队长目睹另一房间的人质选择而影响其选择人质，在队长对他们房间的玩家公开宣布他们选择的人质之后，由该队长(而不是被选择的人质)，必须来到两个房间之间的区域。一旦两个房间的队长碰面后，他们回到他们的房间，然后把他们的人质送出来。

游戏结束和胜负判定

最后一轮即1分钟轮结束后，选择人质、交涉及人质交换照常进行。一旦人质交换完房间后，就翻开所有人的角色牌(除非有使用到“赌徒”，请见“赌徒”的说明)。

角色牌翻开后，炸弹客的炸弹引爆，把和炸弹在同一个房间的人全部炸死。如果总统和炸弹在同一个房间，那么红队全队获胜；如果总统没有和炸弹客在同一个房间，那么蓝队全队获胜。

【游戏结束的碰面】

玩家可能会发现，在最后一轮结束后、所有人翻开卡片时，把所有玩家聚集在一起会比较有趣，因为玩家可以听到并看到所有玩家的反应。如果玩家想来个这样的“大揭密”，建议务必记清楚最后一轮每个房间有哪些玩家，或者分开两边站，以免判断错误最后的结果。

赌徒

如果进行的是奇数人数的游戏，蓝队和红队的玩家人数保持相等是不可能的。这时需要加入灰色的“赌徒”牌。使用赌徒牌后，最后一轮结束时，在所有玩家揭露他们的角色牌前，赌徒必须先公开展示身份牌，并公开宣告他认为本局游戏哪个队伍(红队或蓝队)会获胜。如果他猜对，他获得游戏的胜利；如果他猜错，他输掉游戏。无论赌徒是在哪个房间、有没有和炸弹在同一个房间，赌徒只在猜对的时候才会获胜。

几点建议

【进阶游戏及角色】

玩家熟悉游戏的基本规则后，可以尝试5轮的游戏，而不是3轮的游戏。更有趣的是，可以尝试使用进阶游戏规则及进阶角色牌。进阶游戏规则在游戏的基本规则基础上会有少量变化，而进阶角色牌会大大的改变游戏进行的方式。进阶角色牌是专为增强游戏性，并使《两室一弹》有耳目一新的感觉而设计的。

【规则争议 / 平手投票】

如果有规则争议，而且短时间内无法找到标准答案，则建议由掷硬币来决定结果或是由持有游戏的玩家决定结果。

注：如果采用如上方法仍然无法解决意见分歧，请停止进行本游戏。我们认为你可能不适合跟其他人一起玩这款游戏。

【10人游戏或低于10人的游戏】

进行10人游戏或低于10人的游戏时，建议游戏都只进行3轮，而不是5轮(从3分钟那轮开始游戏)。如果游戏中有第一次玩的新玩家，无论玩家的总人数有多少，我们建议也只进行3轮游戏 (这样的话，新玩家的第一场游戏只需要花6分钟，而不是15分钟，更方便他们了解整个游戏的运作机制)。

当进行10人游戏或低于10人的游戏时，建议规定游戏中不可使用“颜色揭露”的玩法。意即玩家们要么展示整张角色牌，要么不展示角色牌，不能只是展示他们角色牌的颜色。因为游戏人数较少时，只揭露颜色可能会破坏游戏。

进阶游戏规则

规则介绍

建议进阶游戏规则只在所有玩家都熟悉基本游戏规则的基础上使用。进阶规则主要有两个变动：

1、 进阶角色牌

进阶角色牌是指所有不在基本游戏中（总统、炸弹、赌徒、红队以及蓝队队员）的角色牌。进阶角色牌可能导致基本游戏的规则有所调整，当一张进阶角色牌的能力或是引入的规则与基本游戏的规则有所矛盾时，应该遵守进阶角色牌的规则。

进阶角色牌的详细说明都在进阶角色指南中（玩点吧将在3月8日前翻译完成并发布，请期待）。

2、 增加的游戏轮数

基本游戏只进行3轮（3分钟轮、2分钟轮，以及1分钟轮），进阶游戏则可以进行最多5轮。游戏中增加了一个5分钟轮及一个4分钟轮。请注意除了增加上述两轮以外，其他三轮的人质数量与基本游戏规则相同。然而，在进行6-10人游戏时（即使使用进阶游戏规则），不建议进行5轮游戏或者以任何的形式进行“颜色揭露”（请见“进阶术语”章节）。

五轮游戏的每轮人质数量和总人数的关系如下表：



进阶术语

进阶角色牌将引入“能力”、“状态”以及其它各种术语。一次要读完并记住所有的术语几乎是不可能的，我们建议玩家按照后附的教程，逐步增加进阶角色牌来学习和适应的各种术语。

【忠诚（Allegiance）】：这个术语将写在角色牌上（通常是红队和蓝队）。所有的红队成员都有一个共同的胜利目标，蓝队亦然。灰队没有忠诚，但是有特定的胜利目标。任何其它队伍将由他们角色牌上的描述来定义胜利的目标。

【备用（Backup）】：如果特定的角色没有进场，那么备用的角色会获得备用角色的能力。

【埋葬（Buried）】：即卡片被移出游戏。当进行奇数人数的游戏或玩家希望增添游戏变化时，某张角色牌可能会被“埋葬”。

【角色牌分享（CardShare）】：两个玩家之间“自愿”的角色牌揭露形式。一旦一个玩家提出分享且被提出的玩家同意，则角色牌分享发起，这两个玩家将短暂地交换角色牌，并可以查看对方是什么颜色和角色。需要注意的是，如果你不打算分享自己的角色牌，就不要询问其他玩家是否愿意分享。

注：“自愿”是指需要同意。请确认你及另一位玩家都同意发起或接受角色牌的分享。

注：了解什么是“自愿”的意义对游戏和人生来说都很重要。

【净化（Cleanse）】：如果一个的玩家被净化，则他的角色牌失去所有已获得的状态（见术语“状态”的说明），即一个被净化的角色牌将回到游戏最开始的状态。

注：每次有玩家获得一张新的角色牌，该角色牌自动被净化。

【颜色（Color）】：每张角色牌都有一个特定的颜色，颜色通常也代表了角色的忠诚 （见术语“忠诚”的定义）。角色牌上最常见到的颜色是红色、蓝色、灰色以及紫色。在进阶游戏牌中，还可能有其它颜色。

【颜色揭露（Color Reveal）】：一个玩家对另一个玩家任何形式的颜色揭露（只给看角色牌的颜色而不是看整张角色牌）。这包含单向揭露，不彼此交换（例如A向B揭露自己的颜色，但A并不预期B也要揭露他的颜色给A看）或者自愿的揭露（如同术语“颜色分享”）。

注：在一场少于等于10人的游戏中，建议规定不能使用颜色揭露。

【颜色分享（ColorShare）】：两位玩家之间“自愿”的只揭露角色牌颜色部分（也可能是他们的忠诚）的揭露形式。一旦一个玩家提出分享且被提出的玩家同意，则颜色分享发起，这两个玩家将短暂地把颜色和对方分享（只露出角色牌的一角给对方看）。需要注意的是，如果你不打算分享自己的颜色，就不要询问其他玩家是否愿意分享。

【状态（Condition）】：有些角色牌在某种情况下可能会施加一个“状态”在其它角色牌上。特定的状态会在进阶角色指南的角色章节分别说明。为方便参考，在本规则中，状态都会放在“[]”号内标注。

【死亡（Dead）】：最后一轮结束时，炸弹将被引爆。这导致该房间的所有人获得 [死亡] 的状态。游戏中也可能会有其他方式导致玩家获得 [死亡] 的状态。

【人质（Hostage）】：一轮结束时，被一个房间的队长选择要去另一个房间的玩家。

【队长（Leader）】：第一个被该房间其他玩家提名要负责“选择人质”的玩家。

【链接（Linked）】：有些角色牌是链接在一起的，这意指游戏中他们需要一起存在来发挥其功能。例如，Moby角色的胜利目标需要Ahab的存在，Moby和Ahab是彼此链接在一起的。

【能力（Power）】：这是赋予一个角色的任何特殊能力。

注：能力“不能”关闭，除非有特别声明。

即玩家对于会影响两边队伍的能力不能做选择。换句话说，能力不存在“关掉开关”的情况。分享能力同时发生（卡片及颜色分享能力）。在本规则书及进阶角色指南中，为了方便参考，能力全都用粗体字标出。

【私下揭露（PrivateReveal）】：玩家彼此之间任何不需要交换的揭露角色牌的形式（例如A向B揭露自己的角色牌，但A并不预期B也要揭露他的角色牌给A看）。

【公开揭露（PublicReveal）】：对多位玩家不需要交换的揭露卡片形式（例如A向B揭露自己的角色牌，但A并不预期B也要揭露他的角色牌给A看）。如果有玩家永久的公开揭露，这意指他们再也不能进行其他形式的分享或揭露。（玩点吧注：本条规则玩点吧认为略有疑惑，待多测试几局后再回头来分析，暂时先这么放着。欢迎大家探讨）

【揭露（Reveal）】：一般来说，这是指在不预期另一个玩家会与你交换的前提下，对其进行的角色牌全部或部分的展示。可以理解为，你正在对某人展示一些东西，而且你并不预期他们也会向你展示作为回报（见术语“私下接露”、“公开揭露”以及“颜色揭露”的说明）。

【分享（Sharing）】：一般来说，这是指两位玩家在“自愿”的前提下彼此展示自己的角色牌。在游戏过程中，如果有人对你发起角色牌或颜色的“分享”，而你同意的话，你就有责任提供他们分享给你的相同信息（见“角色牌分享”以及“颜色分享”的说明）（玩点吧注：在游戏中，如果有人提出分享而你同意，则对方向你揭露后你也必须揭露）。

【获胜目标（WinObjective）】：为了赢得游戏，玩家必须完成他们的胜利目标。如果玩家无法达成他们的胜利目标，就将在游戏结束时输掉游戏。玩家可能会有超过一个的胜利目标。胜利目标总共有“额外胜利目标”、“另一种胜利目标”以及“替换胜利目标”这几种。

【额外胜利目标（AdditionalWin Objective）】：这代表玩家有一个以上的胜利目标。如果玩家有额外胜利目标，为了获胜，所有的目标都必须被成功达成。游戏结束时，如果有其中一个目标无法达成，则该玩家会输掉游戏。

【另一个胜利目标（AlternateWin Objective）】：这代表玩家会有一个以上的胜利目标。如果玩家有另一个胜利目标，为了获胜，只需要其中一个胜利目标被成功达成。游戏结束时，如果所有目标都无法达成，则该玩家会输掉游戏。

【替换胜利目标（ReplacementWin Objective）】：这代表玩家的胜利目标会被取代。如果玩家获得了替换胜利目标，为了获胜，只需要最新替换的目标被成功达成。

其他内容请见《全角色指南》中关于进阶角色的说明。 进阶游戏教程

从基本游戏进入进阶游戏是很艰难的，所以我们建议各位玩家逐步加入进阶角色牌到游戏中。

我们的目标是最终要知道并了解当进阶角色牌引入游戏后的所有新规则变动。

为了帮助玩家能顺利通过这个过程，我们建议大家按照我们给出的进阶教程进行游戏。

当然，如果你和身边的玩家都已经对各种新角色做好了充足的准备，那可能会觉得教程的进度太慢，这种情况下请不要让这教程拖慢你们的进度，放开手玩吧~

以下教程大部分设计成最低需要6位玩家进行。如果要进行6人以上的游戏，只需要增加多一点队员卡（红队及蓝队）即可。

当各位按顺序进行每局的角色配置并结束了以下教程后，应该会充分了解不同种类的揭露方式、如何处理状态以及各种能力如何操作。

具体教程按顺序如下：

1）我的第一次埋葬（可以在偶数或奇数玩家的游戏中进行）

2个主要角色（总统及炸弹）

2个次要角色（总统的女儿及烈士）

1个赌徒（只用在偶数人数的游戏上）

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--在所有角色牌发完后应该会多出1张。把这张卡片正面朝下移出游戏，这是被“埋葬”的角色牌。*

2）我的第一次角色牌分享

2个主要角色（总统及炸弹）

2个谈判专家（蓝队及红队各一）

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--玩家已经了解了如何进行埋葬及加入一张灰色角色牌。在这个教程中，如果进行奇数人数的游戏，可以选择埋葬一张卡片，或者加入一个赌徒。*

*--在这个教程中，玩家可以学会如何进行“角色牌分享”。*

*--在这个教程中，玩家可以了解“状态”的运作方式，因为谈判专家在游戏一开始就会有 [悟性（savvy）] 的状态。*

*--在这个教程中，所有形式的颜色揭露都必须禁止（即使超过10人进行游戏）。*

3）角色牌分享的乐趣（如果要埋葬一张角色牌，需要至少7个玩家）

2个主要角色（总统及炸弹）

2个次要角色（总统的女儿及烈士）\*只在埋葬一张角色牌时加入

2个主要协助角色（医生及工程师）

2个次要协助角色（护士及工匠）\*只在埋葬一张角色牌时加入

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--在这个教程中，玩家会学习到进阶角色如何改变游戏的进行。*

*--在这个教程中，玩家会了解到如果要赢的话，角色牌分享是很有必要的。*

*--在这个教程中，所有形式的颜色揭露都必须禁止（即使超过10人进行游戏）。*

4）猝死角色牌分享（如果要埋葬一张角色牌，需要至少8个玩家）

2个主要角色（总统及炸弹）

2个次要角色（总统的女儿及烈士）\*只在埋葬一张角色牌时加入

2个主要协助角色（医生及工程师）

2个次要协助角色（护士及工匠）\*只在埋葬一张角色牌时加入

2个立即胜利/失败角色（星期二骑士及爆炸先生）

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--在这个教程中，如果玩家想要更深入的体验，而且有10人以上的玩家，建议尝试进行5轮游戏。*

*--在这个教程中，玩家会开始犹豫是否要分享他们的角色牌，因为这会导致立即失败。*

*--在这个教程中，所有形式的颜色揭露都必须禁止（即使超过10人进行游戏）。*

5）我的第一次颜色分享

2个主要角色（总统及炸弹）

2个自闭症患者（蓝队及红队各一）

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--在这个教程中，玩家将学会如何进行“颜色分享”。*

*--“自己不想展示就不要问别人”（Don't Ask, Don'tShow）是游戏的礼仪，建议玩家如果不想分享自己的角色牌的颜色，不应该问另一位玩家：“你想分享颜色吗？”。如果没有这个礼仪，当有些玩家展示他们的颜色却没有得到回报时，他们会生气。*

*--在这个教程中，所有形式的颜色揭露都可以进行（即使超过10人进行游戏或少10人进行游戏）。通常10人游戏或少于10人的游戏不能揭露颜色，但这是个学习的过程。*

6）颜色分享的乐趣

2个主要角色（总统及炸弹）

2个自闭症患者（蓝队及红队各一）

2个间谍（蓝队及红队各一）

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--在这个教程中，玩家将越来越熟悉颜色分享。*

*--在这个教程中，所有形式的颜色揭露都可以进行（即使超过10人进行游戏或少10人进行游戏）。通常10人游戏或少于10人的游戏不能揭露颜色，但这是个学习的过程。*

7）我的第一次演戏

2个主要角色 （总统及炸弹）

2个狗仔（蓝队及红队各一）

2个丑角（蓝队及红队各一）

2个天使（蓝队及红队各一）（如果进行8人或以上的游戏）

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

新版（10-25）中改叫竞演（Acting auditions），增加了默剧演员和军情六处（单数）。

*--在这个教程中，进阶角色非常简单，只改变玩家的表现方式。*

*--在这个教程中，只要是进行11人或11人以上的游戏，所有形式的颜色揭露都可以进行。*

8）我的第一次角色牌分享能力（需要至少11人进行游戏）

2个主要角色（总统及炸弹）

2个次要角色（总统的女儿及烈士）\*只在埋葬一张角色牌时加入

2个主要协助角色（医生及工程师）

2个次要协助角色（护士及工匠）\*只在埋葬一张角色牌时加入

2个教授（蓝队及红队各一）

2 个间谍（蓝队及红队各一）

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--在这个教程中，玩家可以学习到角色能力以及获得状态的影响。*

*--在这个教程中，教授角色牌有一个当角色牌分享时会提供 [悟性] 状态的能力。如果被玩家询问，任何有这个状态的玩家都不能拒绝分享他们的卡片或颜色。*

*--在这个教程中，只要是进行11人或11人以上的游戏，所有形式的颜色揭露都可以进行。*

9）我的第一次净化

2个主要角色（总统及炸弹）

2个教授（蓝队及红队各一）

2个军医（蓝队及红队各一）

2个木乃伊（蓝队及红队各一）（如果进行8人游戏或8人以上的游戏）

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--在这个教程中，玩家会学习到他们如何藉由净化清除所有获得的状态。*

*--在这个教程中，军医角色会提供角色牌分享时净化一个角色的能力。这意指一个被净化的角色回到游戏的初期状态。*

10）我的第一次私下及公开揭露（建议11人或11人以上的游戏）

2个主要角色（总统及炸弹）

2个特工（蓝队及红队各一）

2个保安（蓝队及红队各一）

2个谈判专家（蓝队及红队各一）（如果进行8人游戏或8人以上的游戏）

2个偏执狂（蓝队及红队各一）（如果进行10人游戏或10人以上的游戏）

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--在这个教程中，玩家会学习到如何运作“私下揭露”及“公开揭露”。*

*--在这个教程中，介绍了有趣的角色组合，因为特工以及偏执狂只有在一起进场时才有特殊规则（因为特工的能力无法在一个已经使用他们能力的偏执狂角色上运作）。特工角色的能力每轮一次，可以在他们对目标玩家私下揭露后，迫使目标玩家和他们分享角色牌。不过，偏执狂角色整场游戏只允许分享1次角色牌。如果有特工企图对已经分享过角色牌的偏执狂使用他的能力时，这个能力就浪费了。*

*--在这个教程中，保安的角色在他们公开揭露后，会获得提供 [被拦截（tackled）] 状态的能力。他们整场游戏只能使用这个能力一次，因为他们的角色牌在使用能力之后会保持公开揭露的状态。获得 [被拦截（tackled）]  状态的玩家这轮不能被选为当作人质。保安角色的设计是为了增加游戏更多的策略性，并避免游戏的最后一轮沦为猜测另一间房间要送出来的人质是谁的游戏。*

11）灰色典礼（需要至少7人进行游戏）

2个主要角色（总统及炸弹）

1个狙击手

1个被攻击的目标

1个诱饵

1个受害者

1个实习生

? 个队员（蓝队及红队同等数量）

*--在这个教程中，玩家会更加熟悉不同的灰色角色会如何影响游戏。*

*--重要：狙击手、被攻击的目标以及诱饵角色是彼此链接的，意即你不能埋葬其中任何一个角色。如果你仍然想要埋葬一张角色牌，只需要先把狙击手、被攻击的目标以及诱饵角色牌先从牌库里分出来，然后洗混剩余的牌成为剩余牌库，随机从剩余牌库中选择一张角色牌埋葬。之后，把狙击手、被攻击的目标以及诱饵洗回剩余牌库中，并按照一般方式把角色牌发给每个玩家。*

游戏变体

【埋葬一张牌】

在这款游戏中，把一张角色牌不发给任何人是可能的。这称作“埋葬一张牌”，而这张不发给任何玩家的角色牌称作“埋葬牌”。在进行奇数人数的游戏时，埋葬一张牌是个相当棒的作法（不想使用中立的队伍卡时也可以使用）。不过，当你埋葬一张牌时，你必须确认烈士及统的女儿有被洗进角色牌库里，否则你可能会埋葬总统或炸弹且没有可替代的角色。

【埋葬一张牌（及不能埋葬的牌）】

在这款游戏中，有些角色牌的使用要求必须有个被埋葬的角色牌，也有一些角色牌是链接的，不能被埋葬。在遇到有链接的角色时，只需要把链接的角色先从牌库里分开来，洗混那些非链接的角色牌后，随机从该牌库选择一张角色牌埋葬。之后，把链接的角色牌洗回牌库里，然后按照一般方式把角色牌发给每个玩家。

【埋葬一张牌（在偶数玩家时）】

即使玩家人数是偶数，也可以埋葬一张牌。在这个规则的基础上，我们也开发了一堆《两室一弹》的新角色。正因如此，在偶数玩家的游戏中埋葬一张牌是可以接受（也被鼓励）的。只需要确保在埋葬一张牌时，你必须使用对应的备用角色即可：例如总统以及炸弹的备用卡。

【改变一轮时间】

有些玩家可能发现游戏规则中原本设定的时间规定和他们的口味不合，那么可以尝试把每一轮改成持续3分钟甚至更多。

但不管时间怎么改，建议每轮交换的人质的数量不要变动。

【一轮没有时间限制】

一轮里没有时间限制也是可以的，这种情况就不需要定时器了。在这种规则下，如果一个队长已经公开宣告他们组的人质，他可以在两个房间之间的等待另一组的队长（请参见基础规则中“人质交换的礼仪”章节的说明）。

隐私承诺

有些玩家希望每次在进行任何的角色牌分享或者颜色分享时保有隐私。隐私承诺的规则变体强制所有玩家在进行任何分享时，必须在一个专用的空间进行，以避开其他玩家窥探的视线。当和任何可能放弃身分的角色（例如：殭尸、烫手山芋（Hot Potato）、身分窃贼（Identity Thief）、掘墓盗尸人（Body Snatcher）、狼人等）进行游戏时，这规则会让游戏运作得更公平。

过早退局

有些进阶角色在第一轮就会输掉游戏（例如，旷野恐怖症患者（Agoraphobe）、核子暴君 （Nuclear Tyrant）等）。输掉游戏的玩家会觉得这相当令人泄气。过早出局的变体让最后一轮之前输掉游戏的灰色角色可以把他们的角色视为赌徒。这是他们的“另一个胜利目标”，让这些玩家可以继续参与游戏，也还有获得胜利的机会。

医生/工程师

医生与工程师是很棒的角色，他们促进了游戏中十分强调的行为--角色牌分享。虽然非常受到欢迎，但玩家通常在特定的剧本中对这两个角色留下很多疑问。这个章节专门为这些疑问解答。

【额外胜利目标】

医生及工程师使他们的队伍要获胜更加困难，因为他们给队伍带来了一个额外的胜利目标。红队的主要胜利目标依旧是用炸弹杀死总统。蓝队的主要胜利目标依旧是避免总统与炸弹在同一个房间。然而，有了医生及工程师，会增加以下除了主要胜利目标以外的额外胜利目标。

当游戏中有医生时，总统会有心脏病的状态，总统必须在游戏结束前碰到医生。如果总统及医生在游戏结束前没有成功地进行角色牌分享，那么总统会心脏衰竭死亡，红队获胜！

当游戏中有工程师时，炸弹人在游戏一开始就穿上错误的炸弹衣！炸弹人穿上一件发出放屁声音的炸弹衣，还释放一堆五彩纸花。不过这炸弹衣依旧是会致命的，因为它会让目击者笑到死！但对炸弹人来说是一种侮辱。如果炸弹及工程师在游戏结束前没有成功地进行角色牌分享，工程师没有改好炸弹衣，使它成为严重的爆破武器，那么蓝队获胜！

【游戏结束】

使用医生及工程师时，如果要判定胜负，在游戏结束时最棒及最简单的方式就是使用一连串的简单问答来检视之前是否成功进行了角色牌分享。

交换角色牌

有些角色会强制玩家交换角色牌（例如：烫手山芋、疯狂科学家等）。游戏结束时，现任的的总统及炸弹必须各自和医生及工程师碰面。举例来说，如果总统遇到了医生，但是和烫手山芋颜色分享，烫手山芋及总统必须交换角色牌。现在新的总统（之前是烫手山芋）将必须在游戏结束前和医生进行角色牌分享。请记住，交换身分后，炸弹或总统被问到他们是否曾经见过工程师及医生时，要记得他们自己在成为炸弹或总统前后的分享行为。

推荐的游戏角色组合

神秘 6 人行 （6 Player Mystery）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

总统的女儿 / 烈士（President's Daughter/Martyr）

蓝队 / 红队 （Blue Team/Red Team）

私家侦探或失忆者 （PrivateInvestigator or Amnesiac）

\*需要埋葬一张卡片

6人快枪 （6 PlayerInstantDeath）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

医生 / 工程师 （Doctor/Engineer）

星期二骑士 / 炸弹先生（Tuesday Knight/Dr. Boom）

6人行，至少有一人输 （6Players, At Least 1 Loser）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

敌手 （Rival）

实习生 （Intern）

幸存者 （Survivor）

受害人 （Victim）

6 人的爱与恨 （6 PlayerGame of Love & Hate）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

亚哈 / 莫比 （Ahab/Moby）

妻子 / 女主人 （Wife/Mistress）

2 个房间、2 声轰隆，以及一声枪响（6 人游戏） （2 Rooms, 2 Booms, and aGunshot （6 players）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

狙击手 / 目标 / 诱饵 （Sniper/Target/Decoy）

烫手山芋 （Hot Potato）

爱、恨，与秘密 （8-9 人游戏）（Love, Hate, and Mystery （8-9players））

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

总统的女儿 / 烈士（President's Daughter/Martyr）

亚哈 / 莫比 （Ahab/Moby）

妻子 / 女主人 （Wife/Mistress）

私家侦探 （PrivateInvestigator）

秘密情报局 （如果进行 8 人游戏则移除）（MI6 （remove if playing with 8））

\*需要使用埋葬一张卡片 （不能埋葬的卡） 变体

标准游戏 （至少需要 7 人）（The Standard （at least 7 players））

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

总统的女儿 / 烈士（President's Daughter/Martyr）

医生 / 工程师 （Doctor/Engineer）

护士 / 工匠（如果埋葬一张卡）（Nurse/Tinkerer （if burying a card））

\*（可以考虑埋葬一张卡）

性倒错 （至少需要 12 人）（The Paraphilias （at least 12 players））

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

总统的女儿 / 烈士（President's Daughter/Martyr）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

性工作者 / 老古板（Frotteur/Prude）

红 / 蓝 暴露狂（r/b Exhibitionist）

红 / 蓝 偷窥狂（r/b Voyeur）

\*需要使用埋葬一张卡片 （不能埋葬的卡） 变体

神秘凶杀案 （至少需要 12 人）（Murder Mystery （at least 12 players））（10-25）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

总统的女儿 / 烈士（President's Daughter/Martyr）

医生 / 工程师 （Doctor/Engineer）

护士 / 工匠 （Nurse/Tinkerer）

狙击手 / 目标 / 诱饵 （Sniper/Target/Decoy）

蓝队 / 红队（可选）

\*需要使用埋葬一张卡片 （不能埋葬的卡） 变体

非礼勿言 （至少需要 12 人）（Speak No Evil （at least 12 Players））(10-24)

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

红 / 蓝 天使 （r/b Angel）

红 / 蓝 恶魔 （r/b Devil）

红 / 蓝 掘墓盗尸人（r/b Bodysnatcher）

红 / 蓝 哑剧演员（r/b Mime）

红 / 蓝 木乃伊（r/b Mummy）

情人节 （至少需要 12 人）（Valentine's Day （at least 12 Players））

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

丘比特 / 厄里斯（Cupid/Eris）

亚哈 / 莫比 （Ahab/Moby）

妻子 / 女主人 （Wife/Mistress）

敌手 （Rival）

实习生 （Intern）

幸存者 （Survivor）

受害人 （Victim）

新版（16-30）额外增加了管家/女仆和罗密欧/朱丽叶。

双极 （至少需要 12 人）（Bipolar （at least 12 Players））（12-26）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

红 / 蓝 罪犯 （r/b Criminal）

红 / 蓝 执法者（r/b Enforcer）

红 / 蓝 心理学家（r/b Psychologist）

红 / 蓝 毒品贩子（r/b Dealer）

核子暴君 （NuclearTyrant）

烫手山芋 （Hot Potato）

反垄断 （至少需要 13 人）（（Antitrust （at least 13 Players））（新版为15-27）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

红 / 蓝 罪犯 （r/b Criminal）

红 / 蓝 免疫学家（r/b Immunologist）

红 / 蓝 大使 （r/b Ambassador）

红 / 蓝 间谍 （r/b Spy）

红 / 蓝 自闭症患者（r/b Coy Boy）

烫手山芋 （Hot Potato）

红 / 蓝 骗子（Conman）

害羞的一击 （至少需要 14 人，原文有错误，应为至少16人）（Bashful Bash （at least 14 players））（18-30） 总统 / 炸弹 （President/Bomber）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

红 / 蓝 害羞者（r/b Shy Guy）

红 / 蓝 自闭症患者（r/b Coy Boy）

红 / 蓝 间谍 （r/b Spy）

红 / 蓝 谈判员（r/b Negotiator）

红 / 蓝 罪犯 （r/b Criminal）

红 / 蓝 暴徒 （r/b Thug）

红 / 蓝 心理学家（r/b Psychologist） 新版增加了妄想症患者。

冷战 （至少需要 15 人）（Cold War （at least 15 players））

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

资本家 / 社会主义者（Capitalist/Socialist）

红 / 蓝 特工 （r/b Agent）

红 / 蓝 谈判员（r/b Negotiator）

红 / 蓝 自闭症患者（r/b Coy Boy）

红 / 蓝 间谍 （r/b Spy）

秘密情报局 （MI6）

怪兽主题派对 （至少需要 16 人）（Monster Theme Party （at least 16players））

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

红 / 蓝 石像鬼（r/b Gargoyle）

红 / 蓝 蛇发女（r/b Gorgon）

红 / 蓝 猎人 （r/b Hunter）

红 / 蓝 木乃伊（r/b Mummy）

红 / 蓝 吸血鬼（r/b Vampire）

红 / 蓝 狼人 （r/b Werewolf）

红 / 蓝 僵尸 （r/b Zombie）

不演不说 （至少需要 16 人）（No Show and Tell （at least 16 players））（现不可用）总统 / 炸弹 （President/Bomber）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

红 / 蓝 罪犯 （r/b Criminal）

红 / 蓝 心理学家（r/b Psychologist）

红 / 蓝 免疫学家（r/b Immunologist）

红 / 蓝 害羞者（r/b Shy Guy）

红 / 蓝 谈判员（r/b Negotiator）

红 / 蓝 难民 （r/b Fugitive）

红 / 蓝 性工作者（r/b Frotteur）

天使与魔鬼 （至少需要 18 人）（"Angles" and Demons （atleast 18 Players））

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

医生 / 工程师 （Doctor/Engineer）

红 / 蓝 狼人 （r/b Werewolf）

红 / 蓝 吸血鬼（r/b Vampire）

红 / 蓝 害羞者（r/b Shy Guy）

红 / 蓝 谈判员（r/b Negotiator）

红 / 蓝 天使 （r/b Angel）

红 / 蓝 魔鬼 （r/b Demon）

随意传染 （至少需要 11 人）（Arbitrary Infection （at least 11Players）（11-25）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

总统的女儿 / 烈士（President's Daughter/Martyr）

医生 / 工程师 （Doctor/Engineer）

护士 / 工匠 （Nurse/Tinkerer）

蓝队 / 红队 （选择性）（Blue Team/Red Team （optional））

旷野恐怖症患者 （Agoraphobe）

僵尸 （Zombie）

\*需要埋葬一张卡片

掩盖真相 （至少需要 16 人）（The Coverup（at least 16 players））（新版为14-28，有错误，应为16-28）

总统 / 炸弹 （President/Bomber）

医生 / 工程师 （Doctor/Engineer）

红 / 蓝 自闭症患者（r/b Coy Boy）

红 / 蓝 执法者（r/b Enforcer）

红 / 蓝 蛇发女（选择性） （r/b Gorgon （optional））

红 / 蓝 免疫学家（r/b Immunologist）

红 / 蓝 市长 （r/b Mayor）

红 / 蓝 军医 （选择性）（r/b Medic （optional））

红 / 蓝 间谍 （r/b Spy）

红 / 蓝 篡位者（r/b Usurper）

以下是新的游戏配置的翻译。

教程游戏配置

1. 我的第一次游戏（6-17）

总统/炸弹客

蓝队/红队

赌徒（奇数）

2.我的第一次30人游戏（6-30）

总统/炸弹客

蓝队/红队（可选）

天使（16+）

默剧演员（18+）

狗仔队（20+）

小丑（22+）

恶魔（24+）

总统千金/殉道者（26+）

护士/修补匠（28+）

赌徒（单数）

3. 我的第一次颜色分享（11-25）

总统/炸弹客

医生/工程师

蓝队/红队（可选）

腼腆的男孩

谈判专家

间谍

赌徒（单数）

注：确保所有人知道如何分享。颜色分享只能用于11人以上游戏。

4. 我的第一个状态（11-29）

总统/炸弹客

蓝队/红队（可选）

腼腆的男孩

罪犯

谈判专家

心理学家

害羞的家伙

间谍

赌徒（奇数）

注：确保所有人知道什么是状态，状态又有什么作用。

5. 我的第一次灰色游戏（12-27）

总统/炸弹客

蓝队/红队（可选）

害羞的男孩

间谍

谈判专家

实习生/竞争对手/幸存者/受害者

军情六处（单数）

6.我的第一次埋葬（9-23）

总统/炸弹客

总统千金/殉道者

医生/工程师

护士/修补匠

蓝队/红队（可选）

私人侦探

注：埋葬一张身份牌。

定制游戏配置

冷战（13-27)

总统/炸弹客

蓝队/红队（可选）

特工

大使

腼腆的男孩

谈判专家

间谍

军情六处

非礼勿言，非礼勿示（14-28）

总统/炸弹客

蓝队/红队（可选）

罪犯

免疫学家

无敌者（Invincible，就是免疫学家）

妄想症患者

心理医生

谈判专家

害羞的家伙

每个人都是大人物！（28-30）

总统/炸弹客

医生/工程师

蓝队/红队（可选）

天使

腼腆的男孩

恶魔

谈判专家

狗仔队

间谍

亚哈/莫比

妻子/情妇

管家/女仆

罗密欧/朱丽叶

实习生/竞争对手/幸存者/受害者

在灰中信任（20）

总统/炸弹客

亚哈/莫比

妻子/情妇

管家/女仆

罗密欧/朱丽叶

实习生/竞争对手/幸存者/受害者

军情六处

狙击手/目标/诱饵

核子暴君

赌徒

身份危机（12-27）

总统/炸弹客

医生/工程师

蓝队/红队（可选)

腼腆的男孩

间谍

烫手山芋

醉酒者

妖精

死灵之砰扩展包游戏配置

1.我的第一次死灵之砰（6-18）

总统/炸弹客

蓝队/红队

犹格·索托斯

赌徒（单数人）

2.犹格·索托斯还不够可怕（6-20）

总统/炸弹客

医生/工程师

光明会

蓝队/红队（可选）

赌徒（单数人）

3.敢于颜色分享（6-20）

总统/炸弹客

医生/工程师

黑

光明会

蓝队/红队（可选）

4.超自然主义者大救援！（8-20）

上面那个再加上超自然主义者

5.连旧神也会恐惧（10-24）

上面那个再加上犹格·索托斯、死灵之书

6.H．P．乒乓（奇数人数，7-21）

总统/炸弹客

触手

保镖

探寻者

蓝队/红队（可选）

7.谁是奈亚拉托提普？（奇数人数，7-17）

总统/炸弹客

蓝队/红队

奈亚拉托提普