

## 遊戲目的

警告！警告！我們收到緊急通知，地球上不斷的出現代號BW16的神祕事件，從世界各地的隨機地點冒出富含大能量的礦物能源柱。你將成為一位電波解碼師，攔截各地的訊號來找到能源礦場的所在地，開採稀有的能源。

遊戲中你必須透過領導繪圖，利用邊「說」邊「畫」的方式來傳遞電波圖形，不過可不是每個人都能夠正確接收到你的電波呢！

## 內容物

- ◆ 122張——題目卡 ①
- ◆ 160顆——能源水晶(1分) ②
- ◆ 26枚——能源水晶(10分) ③
- ◆ 6枚——能源水晶(20分) ④
- ◆ 1個——沙漏(60秒) ⑤
- ◆ 1顆——訊號不良骰 ⑥
- ◆ 1片——能源礦場板塊 ⑦
- ◆ 1張——檔案 ⑧



- ◆ 40張——答案卡  
→8位角色(每人5張)  
→沒有數字那面為背面
- ◆ 8張——繪圖板
- ◆ 8支——白板筆  
→極少數的白板筆可能會有缺水的情形，煩請自行添購，造成不便請多包涵！



## 遊戲設置

1. 題目卡全部洗勻放一旁成為抽卡堆，並將能源礦場板塊放置在桌子中間。
2. 每位玩家拿取1位角色(1張繪圖板+5張答案卡+1支白板筆及5顆能源水晶以下簡稱"水晶")。
3. 並將其餘的水晶、訊號不良骰子放一旁備用。
4. 由一位說話最有條理的玩家優先擔任「領導者」，拿取檔案及沙漏。



## 簡易遊戲情境

1. 選擇 1 位玩家擔任領導者，抽取題目卡，進行「領導繪圖」。



2. 領導者繪圖時必須使用規定素材「邊畫、邊說」紀錄繪圖步驟。



3. 接收者只能用「邊聽、邊畫」的方式，與領導者一起同步繪圖。



4. 在圖形中獲得資訊來搶答猜題，越早答對的玩家分數越高。



貓？  
熊？  
狗？

@#\$%^&!?



無尾熊 ♥



5. 不過...並不是每個人都能夠正確的接收到你的電波呢(笑)。



獮猴...偷桃？



棕熊！？

正解：無尾熊

## 遊戲流程

※領導者-(翻題目-抽正解卡-領導繪圖)  
※接收者-(繪圖時邊用答案卡搶答)

- ①遊戲一共進行2輪，每輪每位玩家皆會輪流擔任「領導者」1次，其他玩家全數擔任「接收者」。(3人遊戲請進行4輪，4人遊戲請進行3輪。)

②依照人數，將(遊玩人數+2)顆的水晶放上能源礦場成為初始能源，每顆水晶視為1分。※遊玩人數包含領導者。

③領導者翻一張題目卡，如果覺得題目太難可以更換1次題目(但建議玩家試著挑戰看看)。確認題目後，從自己的答案卡隨機抽1張成為「正解卡(正確解答卡)」，此張答案卡的數字為此局的正確答案，只有領導者能知道。

④記住數字後將正解卡背面朝上蓋在桌子中間，讓每位玩家伸手可觸及的位置，接著進入「領導繪圖」階段。

高結束前將答案卡背面朝上蓋在桌子中間的正解卡上方。後放的卡片必須壓著前一張卡，每位接收者至少要出1張答案卡，最多只能出3張。(註：沙漏多少會有些許誤差，推薦使用碼錶或手機來計時，會發出聲響的工具更佳)

⑥領導繪圖時間結束，接收者不能再放置答案卡。領導者將桌面中間的答案卡整理成一疊(不可更改放置順序)，從最後放置的答案卡依序開牌成一排(有數字那一面)，最後一張公開的答案卡為此局的正解卡。正解卡公開前可以營造一下緊張的氣氛後再開牌，遊玩氛圍更佳。

⑦答案卡全部公開後，沒有放置答案卡的接收者先支付2顆水晶，並放進能源礦場中作為懲罰。

⑧開牌後，快速瀏覽桌面上的答案卡，檢查是否有放置與正解卡相同數字的答案卡。

→如果【有】正確的答案卡：由正解卡的下一張卡開始依序判定，第一位答對的接收者，可以從能源礦場拿取3顆水晶，第二位答對可以拿取2顆水晶，第三位以後答對的接收者皆可拿取1顆水晶。若遇到答錯的接收者，該接收者立即支付1顆水晶到礦場中，所有答案卡皆依序判定完，最後能源礦場中剩餘的水晶將由領導者拿取，領導者拿取的水晶上限為5顆(超過的數量將不會拿取)。

### 圖例1：

以5人爲例

領導者	A玩家	B玩家	C玩家	D玩家	C玩家
正解卡 					
能源礦場					
					
第一位【答對】 拿取3顆 剩餘4顆	【答錯】 支付1顆 剩餘5顆	【答錯】 支付1顆 剩餘6顆	第二位【答對】 拿取2顆 剩餘4顆	第三位【答對】 拿取1顆 剩餘3顆	第三位後【答對】 拿取1顆 剩餘2顆

最終領導者拿取礦場中剩餘的 2 顆水晶。(拿取的水晶上限為 5 顆)

→如果【沒有】正確的答案卡：接收者皆不需支付水晶，且領導者不能拿取能源礦場中的水晶。

進行訊號不良檢定，骰一顆訊號不良骰子：

- ◆ 閃到「正解卡的數字」或「訊號不良」→領導者支付2顆水晶。
  - ◆ 閃到「非正解卡」的數字「1~5」→有放置該數字答案卡的接收者拿取1顆水晶。

圖例2：

以5人爲例

The image shows a horizontal row of seven cards, each featuring a large, stylized number (1, 2, or 3) in the center. To the left of the first card, the text '領導者' (Leader) is written above a vertical column of three smaller characters: '正' (Right), '解' (Solve), and '卡' (Card). The cards are arranged as follows: Card A (yellow background, '1'): 'A玩家' (Player A); Card B (purple background, '2'): 'B玩家' (Player B); Card C (green background, '2'): 'C玩家' (Player C); Card D (yellow background, '3'): 'B玩家' (Player B); Card E (green background, '3'): 'D玩家' (Player D); Card F (black background, '3'): 'C玩家' (Player C); Card G (yellow background, '2'): 'C玩家' (Player C). Each card also contains a small illustration of a cat or dog at the bottom.

開牌後，快速瀏覽檯面答案卡，因【沒有】正確的答案卡：所以不能開採能源礦場。

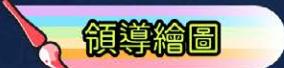
進行訊號不良檢定，骰一顆訊號不良骰子，如果：



- 骰到1或訊號不良  → 領導者支付2顆水晶。  
骰到2→玩家A B C各拿取1顆水晶。  
骰到3→玩家C B D各拿取1顆水晶。  
骰到4、5→因為沒有人出4、5的答案卡，玩家們皆不能拿取水晶。

⑨開牌判定結束後並拿回自己的答案卡，為完整一回合(別忘了互相分享彼此的畫圖成果)。重新設置能源礦場的初始分數(人數+2)，並將檔板交給左手邊的玩家，由他擔任下一回合的領導者。當所有玩家都擔任過領導者，進入第二輪的遊戲。

10 遊戲結束與計分：兩輪遊戲完全結束後(3人遊戲4輪、4人遊戲3輪)，各別計算每位玩家最後持有的水晶數量，由水晶數量最多的玩家成為獲勝者，如分數相同由年齡較小的獲勝。



## 領導繪圖



### ◆如果你是【領導者】

進行領導繪圖時，將檔案遮在自己的繪圖板前，不要讓其他接收者輕易看見，領導者必須在有限的時間內，用繪圖板來記錄你的圖像，不過你必須將你繪圖過程的每一個步驟，用「說話」的方式來引導接收者跟你做一樣的繪圖行動，進而來猜測這回合的答案。每一回合領導者必須使用 3 次以上的素材來作畫。



### ◆如果你是【接收者】

接收者只能用「聽」的方式來接收訊息，並跟著領導者「說話」的指令一起「同步」畫圖。在領導繪圖的時間尚未結束前，接收者都能把自己的答案卡，疊放在前一張答案卡上進行搶答，越快答對的接收者會拿取較多分數。每回合至少放1張，最多只能放置 3 張答案卡。

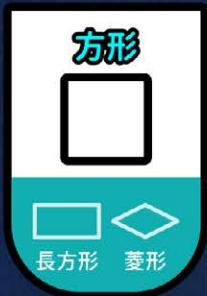
## · 領導繪圖規範 ·

遊戲過程中，能使用的素材標示在你的繪圖板上方，除此之外的素材皆不可使用。

### 圓形系列



### 方形系列



### 三角形系列



### 直線系列



**正確的領導範例：**遊戲的過程中，領導者可以說出包含多樣條件的指令。

**可以說**

在...的(上下左右、中間)  
，由A方位到B方位(例：  
由左到右)，相連、分開...等

**方位**



**可以說**

畫1個大一點、  
小一點、大兩倍  
、小兩倍、延伸...等

**大小**



**可以說**

畫1個、畫2個  
、畫很多個...等

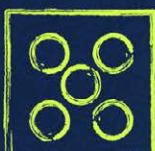
**數量**



例1：在圓形的右邊畫1  
個大2倍的圓形。



例2：在正方形的中間畫  
好幾個小一點的圓形。



例3：在三角形的下方畫3條由  
左到右的直線。



例4：在小一點的圓形左  
邊跟右邊都畫1個叉叉。



例5：畫1條從左到右的鋸  
齒，在上面畫1個弧線連接  
鋸齒的頭與尾。



例6：畫3個從上到下相連的  
圓形，在最下面的圓形下畫1  
條從上到下的直線。



※以上是由領導者的範例，但也會因為接收者理解的不同，最後  
所呈現的圖形也會有所差異，這就是遊戲好玩有趣的地方。

**錯誤的領導範例：**遊戲的過程中，領導者不可以直接說出以下條件。

**不能說**

畫一個「2」後，  
在2的旁邊畫一  
個「王」字...等

**文字**



**不能說**

在圓形旁邊畫  
「一朵花」，在  
花上面畫「一顆太陽」...等

**名詞**



**不能說**

畫一個「紅色的」  
圓形，在圓形上  
畫一個「綠色的」方形...等

**顏色**



## 小技巧

多運用邏輯、經驗、聯想，在以上的限制內，讓接收者快速理解你傳遞的圖形，每位領導者的說法皆有不同，接收者理解的圖形也會有所差異。遊戲中若讓所有接收者都正確答對，領導者反而會沒有剩餘的分數可以拿，想辦法讓「部分」的接收者能夠接收到你的電波，才能拿取高分呦！

如果遇到從來沒看過的名詞，或是不知道此題目的外型，你可以就聯想的方式來傳送你的圖形。例：不會畫蝸牛，你可以畫牛來引導其他接收者。遊戲非常靈活，請自行體驗享受吧！

## 衛星眼與能量盾

接收者在領導繪圖的過程中是沒有檯板保護的，請專注於自己的繪圖板，並小心其他玩家的衛星眼(偷看你的繪圖板)，請記得用能量盾(手掌、手臂或各種方式)來保護自己的繪圖板呦！

## 注意

- ①繪圖過程中，請勿隨意離開座位，或一直提出疑問來干擾領導者。一切都由領導者自行決定要說出口的指令，即使要誤導接收者也都是可以的。
- ②如有遇到不小心說出犯規的步驟，請抽一張新的題目卡並重新開始此回合，這部分可以由玩家們自行彈性重置。但如有不斷惡意破壞大家遊戲體驗的玩家，建議可移除此位玩家。
- ③如有遇到年紀較小、詞彙量較少的玩家，可以自行調整領導繪圖的時間。一般遊玩還是建議以1分鐘為限尤佳。

歡迎加入line  
群跟大家一起  
互動討論呦！



桌遊Line群



FaceBook

感謝您的支持，祝您遊戲愉快！

瘋狂島 Maddish Island® 是成立於 2011 年的台灣原創故事品牌  
2018 年新增桌遊開發項目致力於推出獨特且有趣的台灣原創桌上遊戲  
期望每位玩家來到瘋狂島皆能找到專屬於您的快樂！我們下次見！

遊戲設計：陳柏諭 (芋頭-TaroTaro) × 陳亭聿 (薑姜-GingerGinger)  
美術設計：陳柏諭 (芋頭-TaroTaro) × 瘋狂島 Maddish Island  
遊戲編輯：陳駿宏 (嚙嚙-DumDum)  
中文校稿：陳亭聿 (薑姜-GingerGinger)



教學影片



官方網站

## 擴充玩法

心靈電波模式：領導繪圖時，領導者可選擇發送「高週波」或「低週波」：

- 高週波：初始水晶額外再+2顆。(初始水晶數量以5人為例：5人+2顆)高週波(再+2顆=9顆)。領導者不能使用繪圖板。必須將繪圖板塊擋在自己的臉前，不要讓其他玩家看到你的表情，一邊說話並同時用想像的方式來進行領導繪圖。
- 低週波：初始水晶不變。使用繪圖板進行領導繪圖。

## 更多精彩內容盡在擴充 - 地球人vs外星人

- ◆增加4位新角色，遊戲擴充至13人遊玩
- ◆新增陣營對抗模式、角色職業、政客擴充
- ◆更多題目與創意發想題

