

遊戲設計：Jean-Louis ROUBIRA 插畫：Marie CARDOUAT
出品人：Régis BONNESSÉE

adixit

規則書

設計師有話說

“在我們小時候，有什麼遊戲能比捉迷藏更有趣、更普遍呢？我希望每個人都能通過這款遊戲，重新找回自己內心的童真……”

我要怎樣才能用一個詞或一句話讓玩伴們不要想偏，同時不要讓自己的提示太過明顯？《說書人》的世界裡充滿了喜怒哀樂與意想不到的驚喜，吸引了各種年齡層的玩家，讓我們將想像力發揮到極致。但更重要的是，《說書人》讓我們拉近了彼此的距離。也許對於我們來說，‘畫’就是實現這一切的基礎。”

製作人員：遊戲設計：Jean-Louis Roubira · 插畫：Marie Cardouat · 工作室負責人：Mathieu Aubert · 項目經理：Laurent Contios · 遊戲開發：Valentin Gaudicheau · 藝術指導：Maëva Da Silva · 工效排版：Thomas Dutertre · 平面設計：Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris · 生產經理：Alexandra Soporan · 國際銷售：Maximilien Da Cunha · 市場負責人：Laurent Contios · 溝通與活動經辦：Isabelle Doll & Paul Neveur · 後勤：Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

遊戲概述

每輪都會由一位不同的玩家來扮演“說書人”的角色。說書人玩家要想獲得分數(🐾)，需要給其他玩家🐱🐱提供一個提示，讓他們猜到說書人的卡牌。**但這個提示需要給得巧妙，因為要是所有人都猜到了說書人的卡牌，他就拿不到分數了！**其他的玩家🐾要想獲得分數，需要找出說書人的卡牌，並且選擇一張卡牌來誘導別人給自己投票。

當至少有一位玩家達到或超過30🐾時，遊戲結束。🐾最高的玩家獲勝。

遊戲準備

遊戲配件

- ◆ 本規則書
- ◆ 84張卡牌
- ◆ 8個投票轉盤
- ◆ 8個木質兔子棋子
- ◆ 1塊包含以下內容的版圖：
 - Ⓐ 計分軌
 - Ⓑ 8個卡牌槽位
 - Ⓒ 玩家參考
(提示如何進行計分)

遊戲玩法

準備完畢之後，由最快想到要說什麼的人開始擔任說書人🐱🗨️，開始第一輪。

🐱 出題

說書人查看自己手裡的6張卡牌，從中選擇一張**(不要向其他玩家展示)**進行描述，根據所選卡牌大聲說出一個提示*(可以是一個詞或是一句話，詳見下一頁“給說書人的建議”)*。然後其他玩家每人從自己6張手牌中進行選擇，選出自己認為最符合說書人提示的一張卡牌。每位玩家**秘密地**將自己選好的卡牌交給說書人，再由說書人把收集到的卡牌和自己所選的卡牌一同混洗。

🐱 猜謎

說書人隨機地將這些卡牌放在遊戲版圖周圍的卡牌槽位，以正面朝上(不要蓋住卡牌槽位的編號)。示例：6人遊戲中，說書人將6張卡牌放到編號1-6的卡牌槽位。

其他玩家的目標是猜到說書人的卡牌。每位玩家(除了說書人)拿取自己的投票轉盤，秘密地選擇自己認為屬說書人的卡牌，將轉盤轉至那張卡牌所在槽位的編號。玩家不能投票給自己的卡牌。所有玩家投票結束後，同時亮出自己的投票轉盤，放到對應編號的卡牌上。

然後開始計分階段。說書人翻開自己所選的卡牌，統計這張卡牌得到的票數：



如果**所有**玩家都投票給說書人的卡牌
或**沒有**玩家投票給說書人的卡牌：

🐱🗨️ 說書人不得分。🚫
🐱🐱 其他玩家每人得2🐾。



如果**部分**玩家投票給說書人的卡牌，**而不是全部**：

🐱🗨️ 說書人得3🐾。
🐱🐱 投票給說書人卡牌的玩家每人得3🐾。
其他玩家不得分🚫。



除此之外，每位玩家🐱🐱(除了說書人)的卡牌每得1票，額外得1🐾。

玩家得幾分，就讓自己的兔子棋子在計分軌上前進幾步。🐾

🐱 一輪結束

將本輪期間用到的所有卡牌正面朝上擺作一堆，放在旁邊，作為棄牌堆。每位玩家從抽牌堆抽取1張卡牌，直到每人手裡有6張卡牌。如果抽牌堆裡的卡牌不夠，將剩餘卡牌和棄牌堆混洗，形成新的抽牌堆。

說書人左邊的玩家成為下一輪的新說書人

遊戲結束：如果一輪結束時，計分軌上至少有一位玩家達到或超過30🐾，遊戲立即結束。🐾最高的玩家獲勝。如果多位玩家同為最高，那麼他們共享勝利。

- 1 每位玩家選擇一種顏色，然後拿取對應顏色的轉盤和兔子棋子。
- 2 每位玩家將自己的兔子棋子放到計分軌的起始格子。棋子將用來表示玩家在遊戲過程中得到的。
- 3 混洗全部84張卡牌，給每位玩家發放6張正面朝下的卡牌。
- 4 剩餘的卡牌形成抽牌堆。



給說書人的建議

提示可以是任意字數的一句話或是一個詞，可以是自創的或者出自其他作品的(詩、歌曲、電影、格言等等)。提示還可以是唱一段歌、演一段啞劇、或是聲音模仿。

如果提示太過簡單(比如直接描述畫上訊息)或者太過困難(太抽象或者給出的訊息太小眾)，說書人有可能不得分。說書人必須掌握平衡，讓自己的卡牌至少被一個人猜到，而不被所有人猜到。一開始可能會覺得困難，但很快就會有靈感！

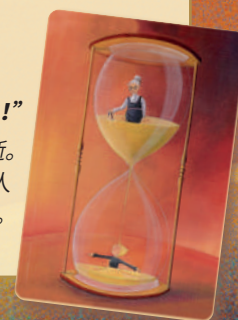


示例1: 說書人說：“今天是我的生日！”

這張卡牌讓他想到一個人站在聚光燈下，成為眾人目光的焦點，就像是在過生日一樣。他希望能有部分玩家跟上自己的思路！

示例2: 說書人說：“重生！”

這張卡牌讓他想到生命一代又一代的延續與消逝。他覺得這個提示平衡得恰到好處，他的卡牌會被人猜到，但又不會太過明顯。他希望這麼做是正確的。



6人遊戲計分階段示例



部分玩家投票給說書人的卡牌，而不是全部。



粉色玩家是本輪的說書人，所以他得3。



藍色玩家和綠色玩家猜到了說書人的卡牌，所以他們每人得3。
紫色玩家、黃色玩家和紅色玩家沒猜到說書人的卡牌，所以他們不得分。



紅色玩家把票投給了紫色玩家的卡牌。所以紫色玩家額外得1。
紫色玩家和黃色玩家把票投給了藍色玩家的卡牌。所以藍色玩家額外得2。

本輪結束時，玩家各自計分：

粉色 = 3 藍色 = 5 綠色 = 3 紫色 = 1 黃色 = 0 紅色 = 0

3人遊戲

玩家的手牌從6張變成7張。

- 玩家出題時，每位玩家 (除了說書人) 選擇2張卡牌，而不是1張，所以版圖周圍共會擺放5張卡牌，包括說書人的。一輪結束時，玩家補充手牌時抽取2張卡牌，而不是抽取1張。

- 猜謎階段期間，玩家 (除了說書人) 依然會根據自己2張卡牌所得的票數，相應地獲得額外的。

其他規則保持不變。

Dixit

說書人

夢的旅程將在這些擴充中繼續延續！



每款擴充均有84張獨特的大型卡牌，包含著一個獨一無二的世界。



.....未來還有更多驚喜！