

規則書！



掃描這個QRCode
來觀看教學影片！

在《字跡探險隊》中，你與朋友們規劃了兩天的行程，興奮地探索全新的城市！每位玩家都有著各自的秘密地圖，上面標示著想去拜訪的地點，玩家需要其他玩家的幫助來抵達這些地點。

在回合中，你們會扮演旅行者與當地居民，以合作的方式，盡可能地拜訪最多想去的地點。在過程當中，你們也會蒐集所有找到的黃金紀念品。

但是請注意：你就像是身處異國並使用不熟悉的外國語言問路，你只會使用少量的單字來表達你想去哪裡。祝你們旅途愉快！



內容物



165張 單字卡



得分標記



2個 遊戲圖板
(雙面)



5本 護照
(5種顏色各1)



5個 玩家標記
(5種顏色各1)



25個 箭頭指示物
(5種顏色1、2、3、4、和5各1)



20張 地圖卡



5張 玩家幫助卡



6個 紀念品指示物



5個 足跡指示物
(與底座)



沙漏

提示：

可以將旅遊導覽留在遊戲盒中。
它們提供每個城市額外的趣聞。



2本 旅遊導覽
(雙面)

遊戲設置

1

選擇遊戲圖板：選擇一個遊戲中要使用的城市：紐約、巴黎、東京或倫敦。將該城市的圖板面朝上放置在桌面上，並且將其他城市收回遊戲盒中。

2

準備得分軌：將鴿子得分標記放置在圖板角落靠近數字1格子的《字跡探險隊》圖案上。

接著依照玩家數量，將6個黃金紀念品指示物放置在對應數字的格子上。以下圖示為3人遊戲的範例。

2人遊戲 · 4 · 6 · 8 · 10 · 12 · 14 ·

3人遊戲 · 6 · 9 · 12 · 15 · 18 · 21 ·

4人遊戲 · 8 · 12 · 16 · 20 · 24 · 28 ·

5人遊戲 · 10 · 15 · 20 · 25 · 30 · 35 ·



3

選擇顏色：每位玩家選擇一個顏色並拿取對應顏色的標記、箭頭和護照。接著每位玩家將他的標記放置在圖板正中央的格子上。如果這是你第一次遊玩，將玩家幫助卡插入你護照的左側。

4

準備配件：洗混單字卡牌庫（洗牌時哪一面朝上並無影響）並且將其放置在靠近圖板的地方。洗混地圖卡牌庫。每位玩家抽取一張地圖卡，剩餘的地圖卡則可以收回遊戲盒中。將沙漏和足跡指示物放置在玩家附近。

遊戲流程

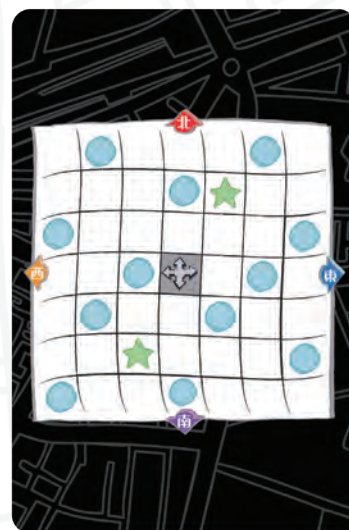
有問題嗎？查看最後一頁來獲得提示或解釋！

《字跡探險隊》是一款合作遊戲，所有玩家不會分隊，共享相同的得分，並嘗試一起獲勝！你們的共同目標就是盡可能地蒐集得分軌上最多的黃金紀念品。

每張地圖卡包含一個網格，上面標有兩種符號，●（價值1分）和★（價值2分），代表著目標點。每當圖板上你的玩家標記停留格子與你的地圖卡上對應格子有目標點符號時，團隊依照符號獲得相應的分數。如果團隊抵達一個黃金紀念品，將其加入你們的收藏！

然而，要實際做到可不容易。你不能移動自己的標記，你必須使用你的單字卡和箭頭來給出清楚的提示，並且依賴你的隊友正確地推斷你想去的位置。

遊戲會進行2輪，象徵著你們兩天的行程。



標示目標點和方向的一張地圖卡

第一天

每一天有著3個步驟：準備、計畫和旅行。

步驟 1：準備（同時進行）

- 分配箭頭：將4.和5.箭頭放到一旁，只有在第二天會使用它們。由小至大將剩下的3個箭頭放置到你的面前。
- 抽取單字卡：每位玩家抽取10張單字卡。
- 插入地圖卡：每位玩家立即將各自的地圖卡插入其護照的右側。



機密！





確保你的地圖卡不會被其他玩家看到，並且不要在沙漏翻轉前查看它！

步驟2：計畫（同時進行）

所有玩家：翻轉沙漏，查看你的地圖卡並且安排你的移動計畫，將你玩家標記的起始位置作為起點（第一天為圖板的中央格子）。

確認你的地圖卡上哪些目標點是你想拜訪的，接著查看你的單字卡。使用3個箭頭和你想要的單字卡，計畫你的移動路徑，如此一來，你的旅行者夥伴能夠猜測你意圖停留的位置並且將你的標記移動到能夠得分的格子！

計畫你的首次移動

當計畫你的首次移動時，將1.箭頭指向你想要移動的方向（   ，**不包含斜線**）接著，在箭頭下方放置任意數量的單字卡，提供關於你目標地點所示圖案的有用提示。

單字卡的白色面以**正面形容詞**來形容該地點；而黑色面則是以**負面形容詞**來形容該地點。最好的線索是要形容你想停留在哪個格子，但又不會輕易地讓人誤以為是其他鄰近的格子。



傑登從他的起始位置，查看各個直線，並且考慮到他的地圖卡上的目標點，他注意到他的2張單字卡可以用來形容地下鐵，離東邊2格遠的位置。他將1.箭頭指向東邊（右邊）並且接著放置「繁忙的」和「不是舒適的」卡片在箭頭下方。

傑登將地下鐵格子作為起點，繼續計畫他的第二次移動。



計畫其他移動

其他移動依照相同方式進行。如果你想要轉彎，將箭頭指向你下次要停留的方向，並且使用任意數量的單字卡，來提供要在路徑上何處停下的明顯線索。**確保你接下來的移動將上一個你意圖停下的位置作為起點。**舉例來說，你的第二次移動，你會將首次移動預期停留的位置作為起點，而第三次移動，你會將第二次移動預期停留的位置作為起點。注意：經過你的地圖上的符號時，並不會得分，只有停留在符號上時，團隊才會得分。

時間到！

當沙漏漏完或所有玩家完成計畫，所有玩家將各自未使用的卡片放在一旁並且進行**步驟3：旅行**。



步驟3：旅行（輪流進行）

每位玩家扮演**旅行者**進行回合。最近有搭飛機出去玩的玩家為第一個旅行者。剩下的玩家扮演**當地居民**，試圖了解旅行者計畫好的移動。

旅行者尋求方向

旅行者**完整地**大聲念出所有他計畫好的移動，**從第一個箭頭到最後一個箭頭**，按照順序念出箭頭方向和單字卡。

傑登扮演旅行者。他說出他的移動：
「首先，我往東走，要找一個『繁忙』但『不是舒適的』地方；接著我往南走，這裡很『涼快』、『清爽』且『濕滑』；接著最終我往西走，這裡很『有活力』且『圓的』。」

重點：
當其他玩家討論選擇時，
旅行者無法一起溝通。



當地居民猜測路徑

在旅行者唸完他全部的移動之後，當地居民一起討論可能的選擇並且猜測旅行者計畫的路徑。當地居民放置足跡指示物在他們認為旅行者想停留的格子（「1號」足跡代表他們認為首次移動結束的位置，「2號」足跡代表他們認為第二次移動結束的位置，以此類推）。

在討論過程中，玩家可以自由移動足跡的位置。如果大家無法同意足跡放置的位置，由旅行者左手邊的玩家做出最後的決定。



旅行者遵循路線前進

旅行者翻開他的地圖卡，查看每個足跡指示物所在的格子，如果與旅行者的地圖卡上的目標點位置相同，團隊就得分。如果得分標記抵達一個黃金紀念品，團隊將其加入收藏。如果當地居民猜錯了，旅行者現在可以自由地和其他玩家討論，他想去的位置與為什麼選了這些單字。

將旅行者的玩家標記移動到最後一個足跡指示物所在的格子上。這是他第二天的起始位置。

以順時針方向，下一位玩家成為新的旅行者，接著執行他的旅行步驟。

繼續步驟直到所有玩家都當過旅行者。在所有玩家都當過旅行者並且得分都計算完成之後，進行第二天。

在當地居民確認好他們的猜測之後，傑登翻開他的地圖卡。足跡對應到1個●格子（1分）和1個★格子（2分），當地居民成功猜測了前兩次的移動！

傑登第三次移動的單字卡原本指的是「棒球用品」，但是當地居民誤以為是郵差的腳踏車，也合情合理，但郵差格子在傑登的地圖卡上並沒有任何分數。團隊得到3分，移動得分標記，並且收集已抵達的一個黃金紀念品。



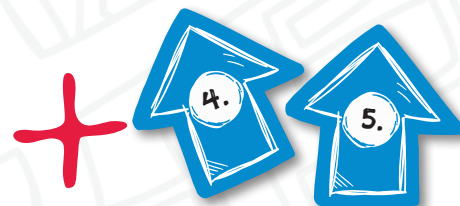
第二天

第二天的遊玩方式與第一天非常類似，只有步驟1：準備依照下方敘述做出些微調整。（步驟2和3與第一天相同。）

步驟1：準備（第二天）

- **分配箭頭：**將4.和5.箭頭加到你的面前。現在你可以得到更多分數！
- **抽取單字卡：**每位玩家棄掉先前的單字卡並且再次抽取10張單字卡。
- **地圖卡翻面：**每位玩家立即將各自的地圖卡翻到另一面作為第二天的使用。

重複上一輪的步驟2和3，使用額外的箭頭、新的單字卡和地圖卡。祝你好運！



重點：

不要移動你的玩家標記！
這是你第二天新的起始位置。

遊戲結束

在第二天結束之後，遊戲結束！

查看這本規則書封底的評分表，看看你的團隊做得如何！計算你們的黃金紀念品數量並且看看你的團隊是否是**遊答大師**！

製作人員

設計：
Thomas Dagenais-Lespérance

圖板插畫：
Baily Crawford,
Clémentine Guivarc'h,
Mario Cruz Reyes Jr.,
Pete Slattery

外盒美術：
Pete Slattery

平面設計：
Jay Hernishin,
Gamze Derinoz,
Katherine Boils,
Tony Mastrangeli

創意指導：
Brianna Woodward

製作：
Guadalupe Gonzalez

開發：
John Velgus, John Brieger,
Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller

技術寫作和教學設計：
Steven Kimball

編審：
Daniel Varrette

Office Dog 團隊：
Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller,
Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt,
Toby the Office Dog

特別感謝：
Bill Altig, Justin Anger, Michael
Blomberg, David Cardoso,
Anthony Cario, Cory Casoni,
José Chaves, Stephen
Cordell, Nick Davies, Teresa

Dery, Theresa Duringer,
Halley Feil, Josh Ferrise, Emily
Frenchik, Henry Geddes, Don
Gilstrap, Cooper Hernishin,
Susie Hernishin, Willow
Hernishin, Eric Kansas
Heaney, Steve Horvath,
Nicholas Likiardopoulos,
Austin Litzler, Jordan Martin,
Michelle Melykson, Melissa
Miller, Jamieson Mockel, Matt
Monasch, Joan Morely, Matt
Morely, Joe Mszanski, Mike
Mullins, Zach Nieman, Rob
Pereyda, Abigail Protin, Alex
Schlee, Phil Schwarzmann,
Anne Spradley, Christopher
Talbot, Leonard Tena, Mike
To, Tina To, Ryan Walters,
Cassidy Williams, Travis Rowen
Williams, Carl Willis, Bill Wilson,
Jacinda Wilson, Erik Wilson,
the Bay Area Design
Community和我們眾多可愛的
遊戲測試員。

設計師感謝：
我最主要的遊戲測試員和人生伴侶, Amélie; 我的兒子, Gustave; Monday夥伴 (Bryan, Fabien, Martin, Francis, Marc-André, 和Marc); 和Repos團隊 (Virginie和Tanguy)。

特別額外感謝：
倫敦的倫敦之眼、東京的東京鐵塔和東京晴空塔、紐約市的富豪冰淇淋公司和巴黎的紅磨坊。


MOULIN ROUGE

Moulin Rouge® is a registered trademark of Moulin Rouge. Used under permission.

中文化翻譯／校稿：Rayy Chang/ Gazza Liu

中文化平面設計：Wan.Teng

提示和解釋

- ✦ 你不必使用你所有的10張單字卡；太多單字卡有時候會造成反效果！
- ✦ 你不必使用你所有的箭頭。第一天最多使用3個箭頭。第二天最多使用5個箭頭。
- ✦ 你至少要在每個箭頭下方放置1張單字卡。
- ✦ 每張單字卡只能用在1個箭頭，你不能將1張單字卡放在多個箭頭之間。
- ✦ 每個目標點一天只能讓你得分一次。
- ✦ 你可以試著停留在沒有分數的格子。有時候這對於未來的計畫移動會有幫助。
- ✦ 如果當地居民對旅行者路徑靠後的其中一個線索有把握，他們可以利用這個資訊來幫助推斷前面路徑中的箭頭。



- ✦ 當地居民可以查看旅行者未使用的單字卡來得知更多資訊。
- ✦ 如果玩家標記停留在與他的地圖卡上有著目標點的相同格子，就會得分，就算跟他原本計畫的格子不一樣！
- ✦ 在第二天中，玩家不會因為起始位置的目標點得分。必須先移動到別的位置並且接著再次停留在相同格子，才會得分。

評分表

你的團隊收集了多少個黃金紀念品？

黃金紀念品	
	1 迷失詞海...
	2 觀光客
	3 一日旅行者
	4 飛行常客
	5 專業探索者
	6 遊答大師！

怎麼到處都是
鴿子？

每個地圖都有著自己特殊的鴿子，鴿子是一種地球上每個大型城市中常見的鳥類。不管你到哪裡，都有牠們！



OFFICE DOG™

所有中文翻譯文字、排版均為艾賜魔袋臺灣有限公司所有，翻印必究。