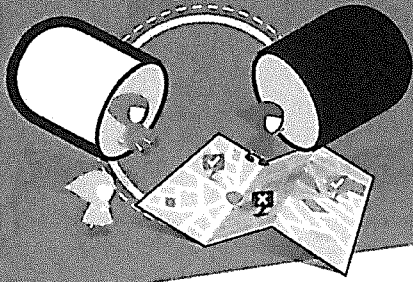


【遊戲介紹】



遠離毒品陷阱

Escape from Drug Infection

反毒桌遊

© 張誠博士創意企劃團隊

中國信託反毒教育基金會

1.

選桌長

服務一下大家吧!

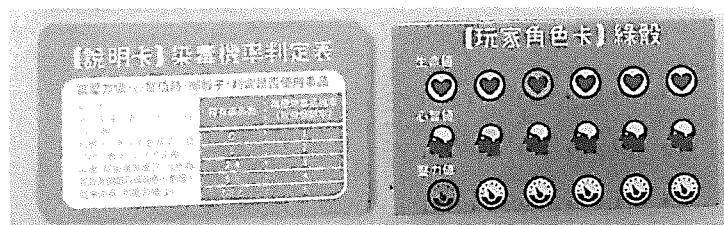


2.

玩家角色



物件



染毒判定表x6

玩家角色卡x6

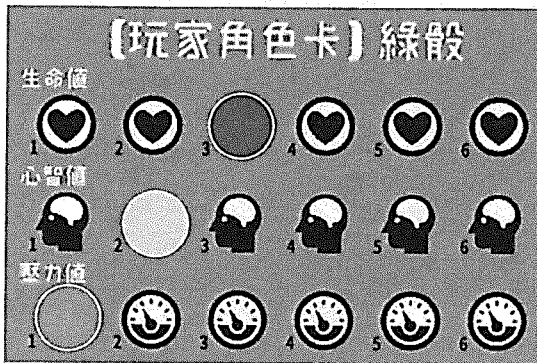


骰子6色x3

小圓棋紅黃綠各6

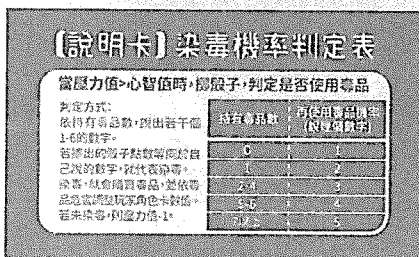
請桌長發玩家物件

玩家角色卡x1 (紅、黃、藍、綠、白、黑)



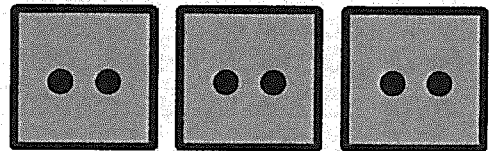
數值小圓旗x3

- ← ● 生命：紅x1 放3：歸0就會出局!
- ← ● 心智：黃x1 放2：代表意志力!
- ← ● 壓力：綠x1 放1



染毒判定表x1

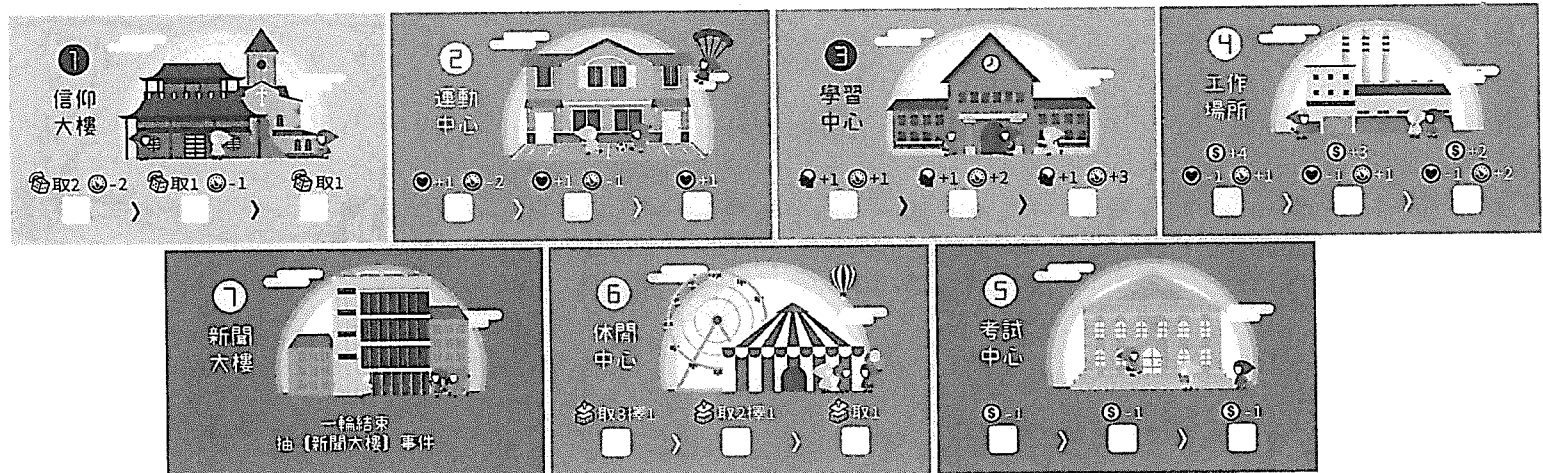
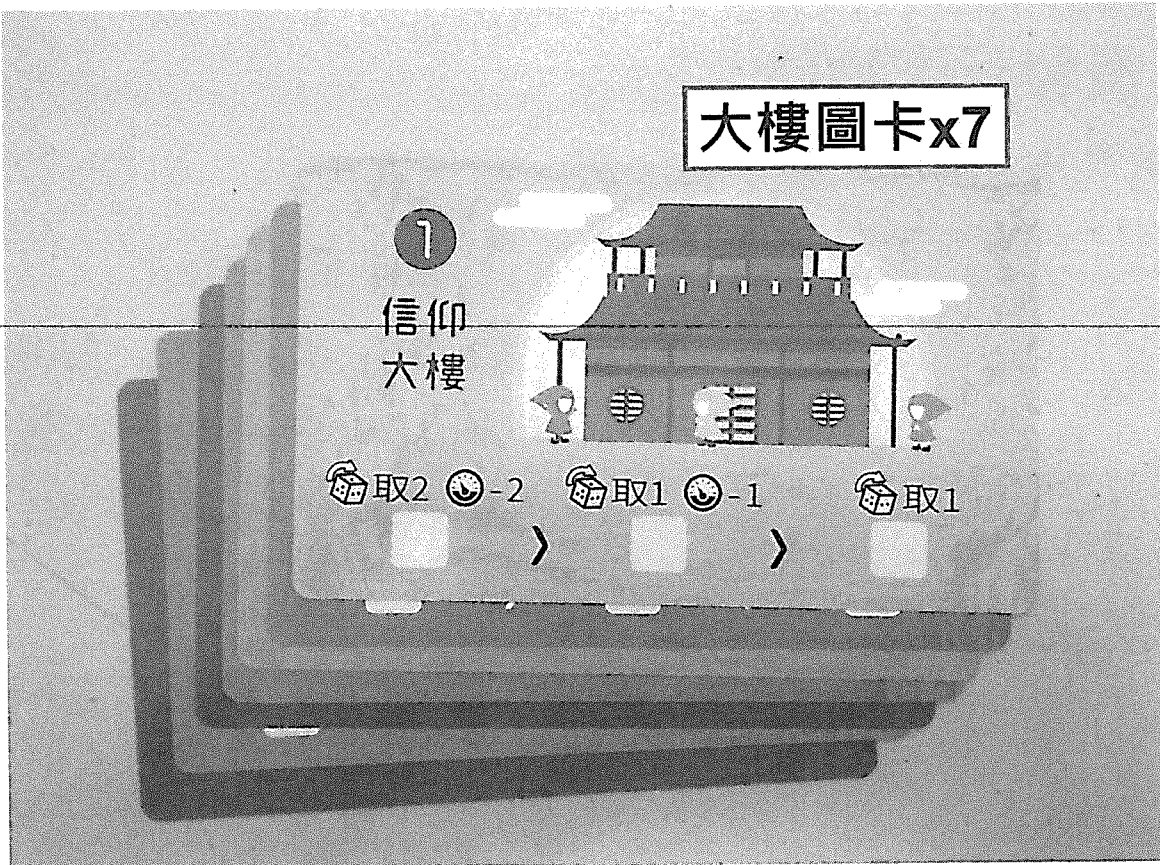
骰子x3



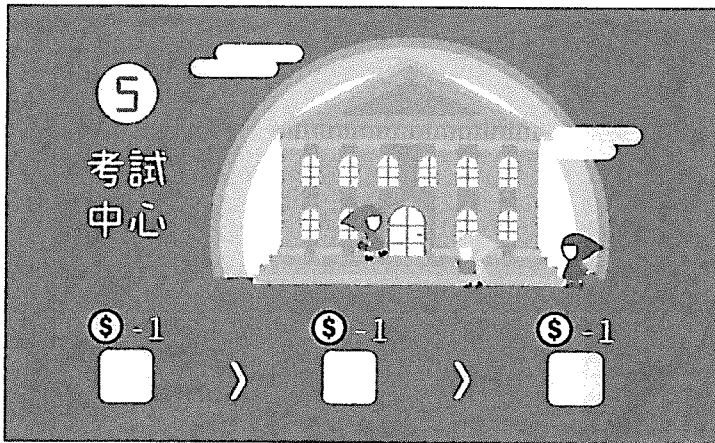
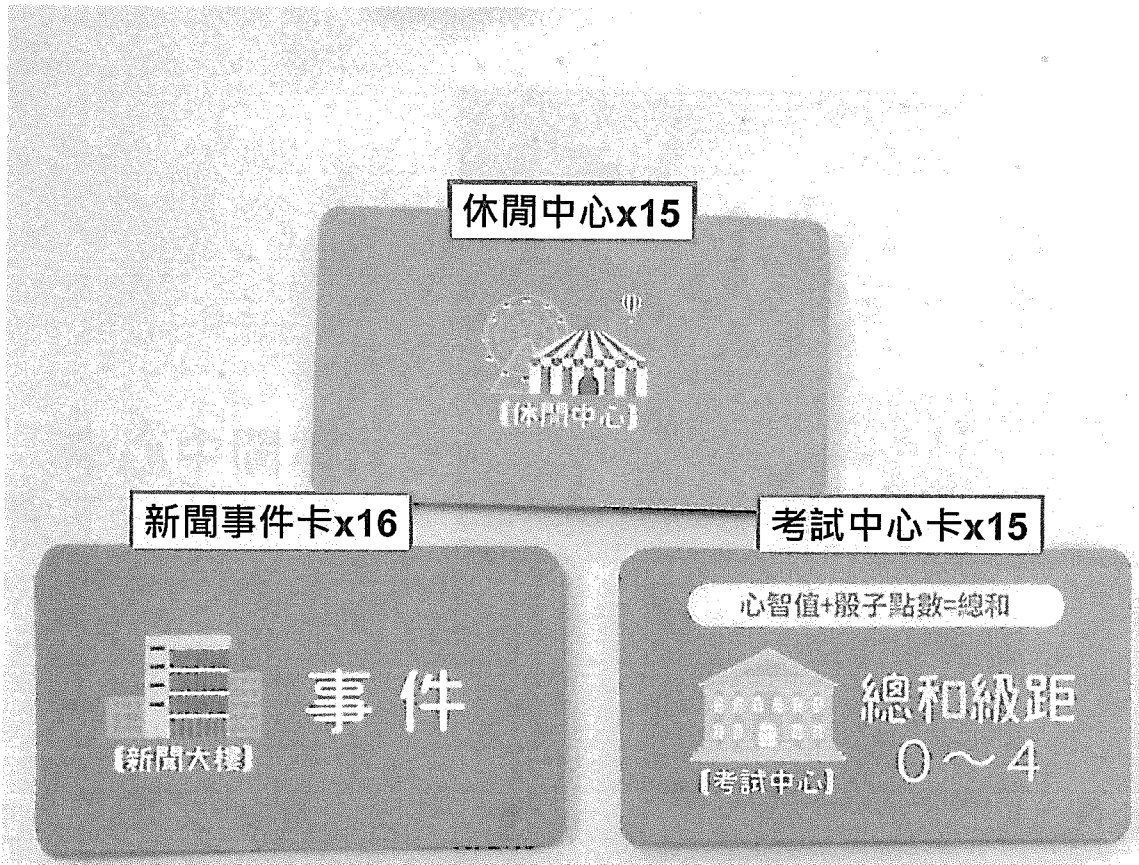
3. 遊戲配置



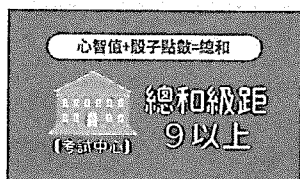
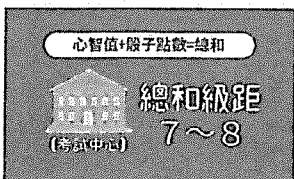
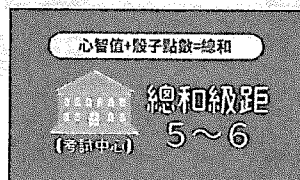
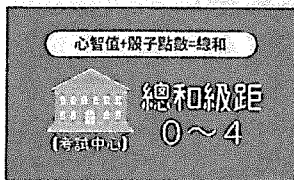
大樓圖卡x7

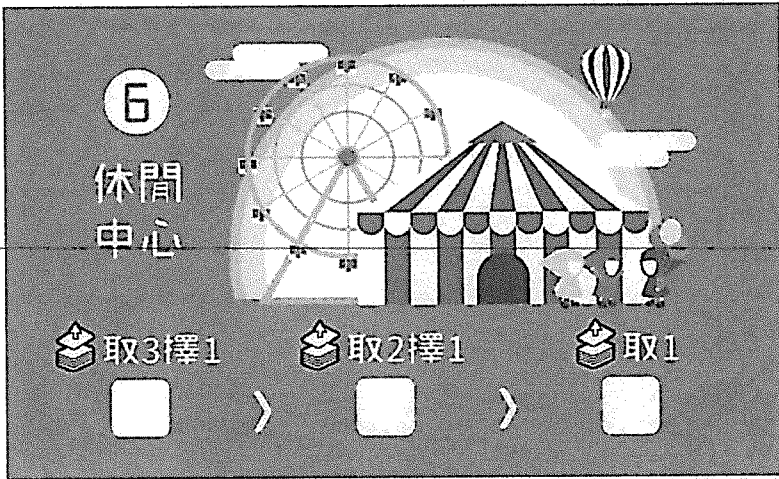


依圖排出大樓圖卡

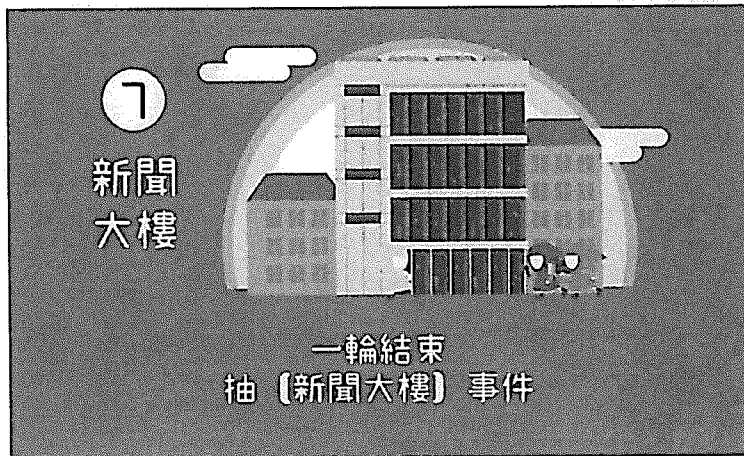
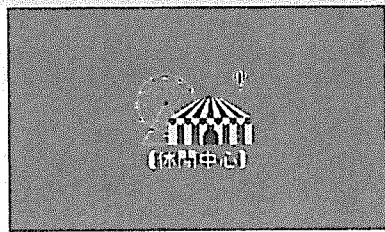


請桌長將考試中心級距卡分類

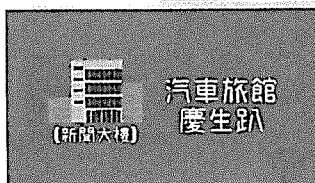




休閒中心卡
整疊放置下方

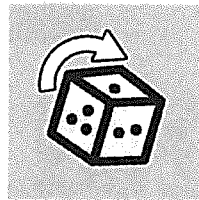


請桌長將
新聞事件卡分類

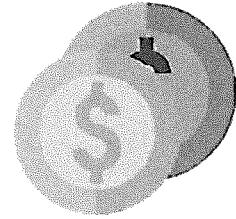




毒品卡



重擲卡

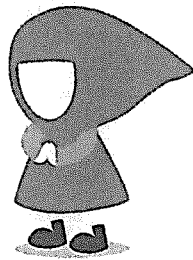


錢

均由桌長保管&活動中協助發放

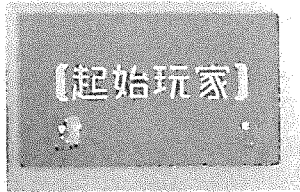
2.

遊戲方式

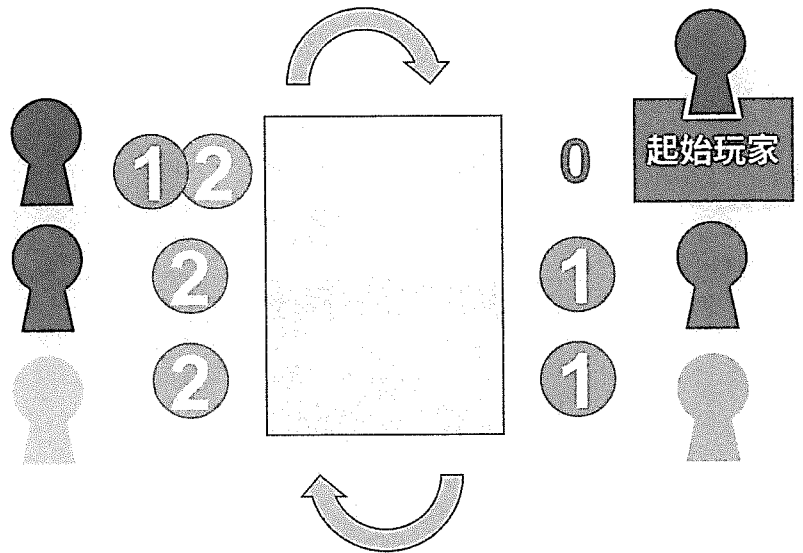


起始玩家&發錢

1. 發”起始玩家卡”
由最年輕者當起始玩家



2. 發錢
起始玩家有優先選擇權，
錢給比較少，反之亦然。

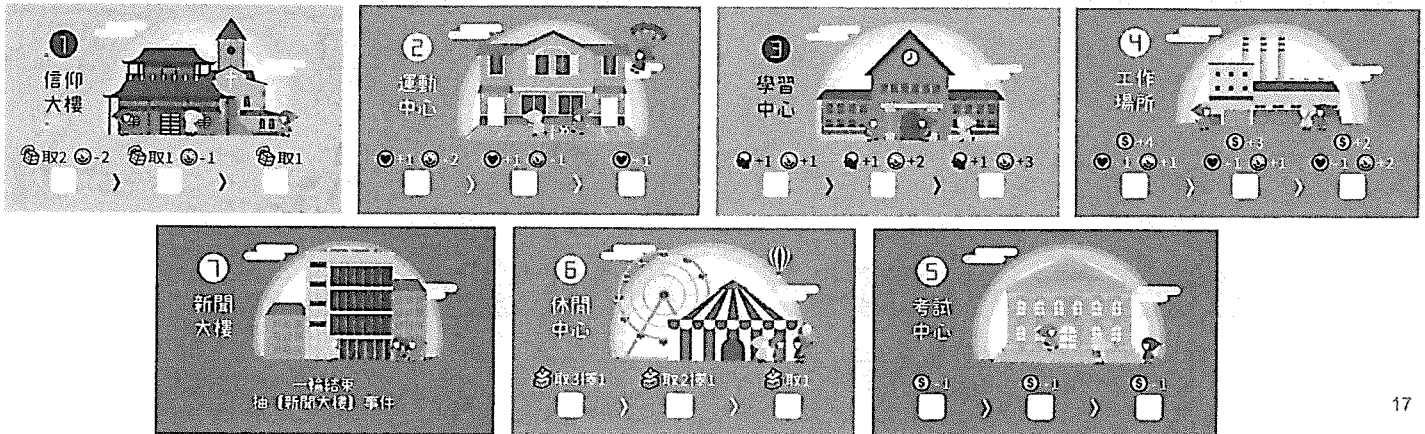
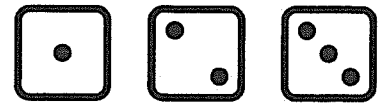


請桌長發錢：由起始玩家開始順時針按順序為0—1—1—2—2—3元

先不動作
講解完才開始


甩骰子、選場景

每位玩家手上都有三顆骰子，代表人生運氣
每一輪有三次機會選擇六大人生場景
每個場景皆有3個白色格子可以選擇
選擇也代表了我們的思考模式與模擬社會競爭



選擇步驟

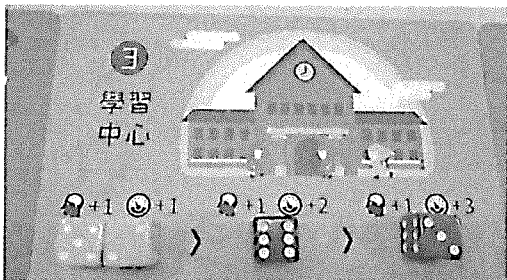
先不動作
講解完才開始

1. 每個人同時甩3個骰子 

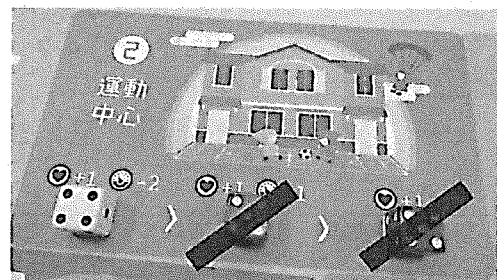
2. 從起始玩家開始，每人輪流放一個骰子到白色格子

※同數字、同顏色不可重複擺放於同大樓

3. 選項只剩同數字或同顏色時↓

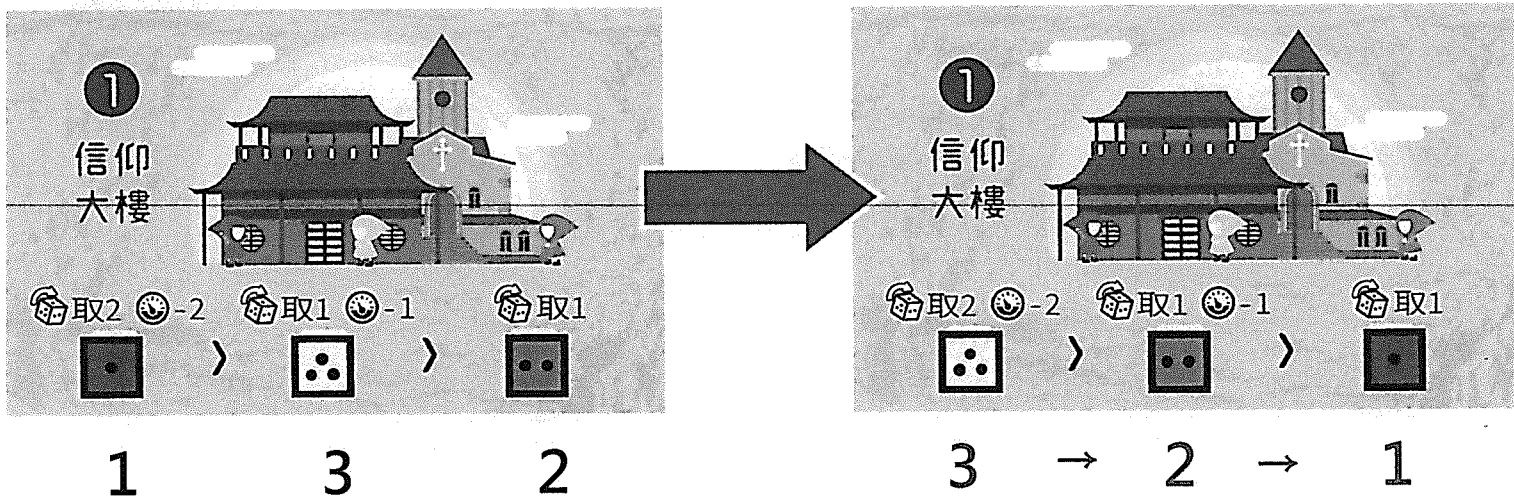


可加碼到其他同色骰子增大數字



相同數字一同移除骰子喪失作用

排順序



依點數大小排骰子順序(左至右)

→代表社會是競爭的

勝利方式

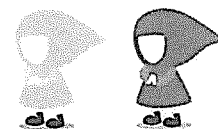
$\$ 錢 + ☆ = 總分$

最高分且最後無染毒為「反毒大使」

(有染毒的取消資格給下一位)

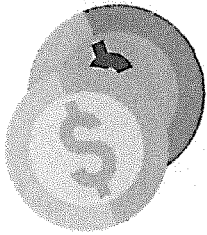
※ 遊戲重點在於「人生管理」

※ 避免：染毒、陣亡(生命值=0)



勝利方式

$$\text{\$ 錢} + \text{☆} = \text{總分}$$



人生成就
(考試中心)

博士畢業證書

☺ +3 | ☆ +5

抗拒毒品
(休閒中心) 夜店

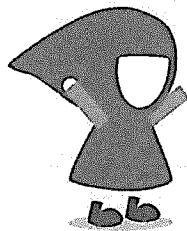
朋友說：「吸一口，不會上癮。不然，你怎麼跟大家玩在一起！」

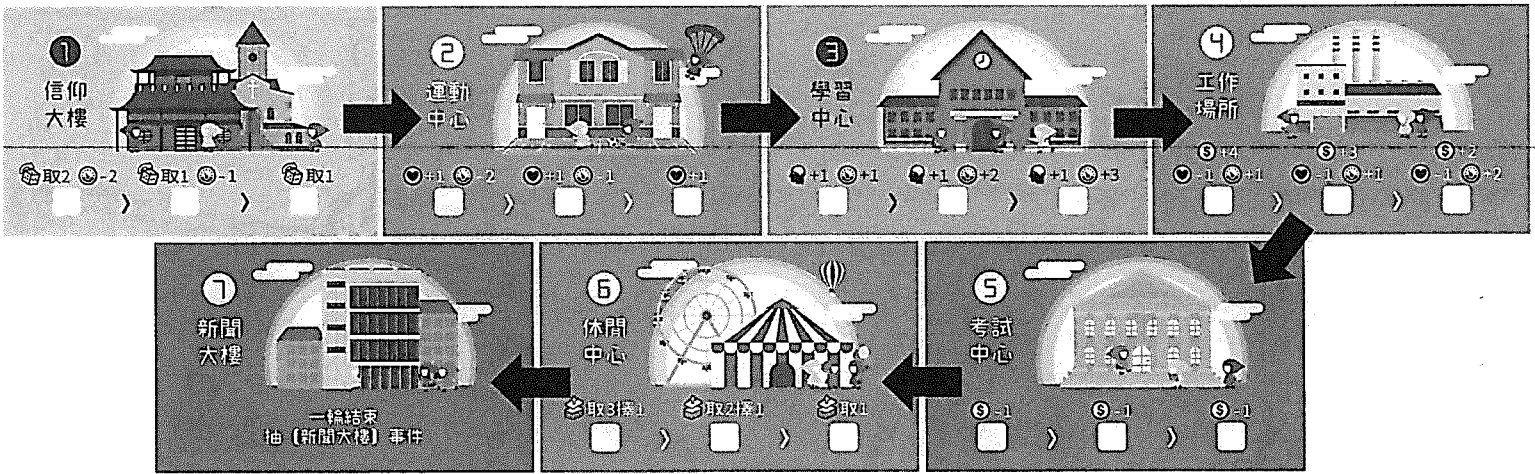
染毒機率判定1次

☹ -3 | ☺ -1 | ☆ +7

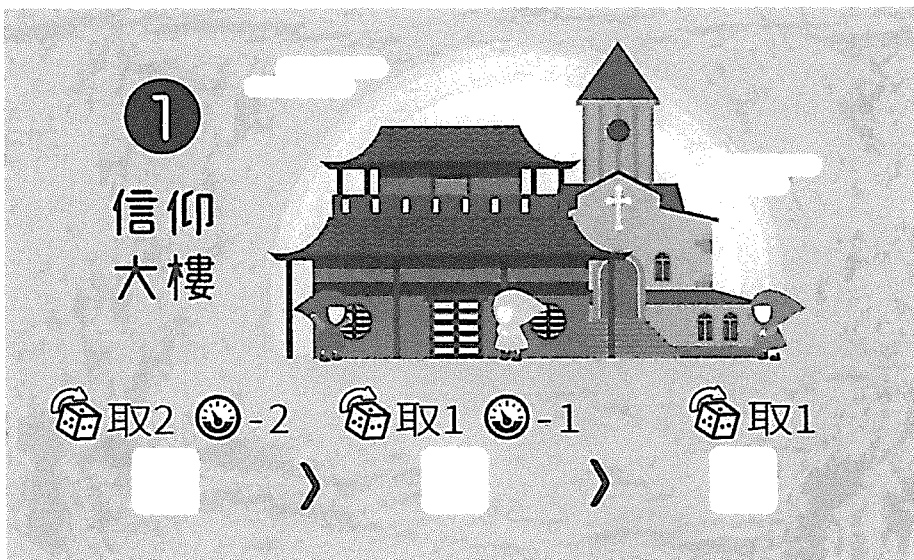


3. 遊戲場景

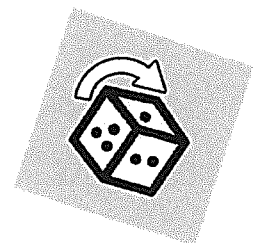




場景作用順序



桌長協助：
作用完請將骰子取
回給該顏色玩家

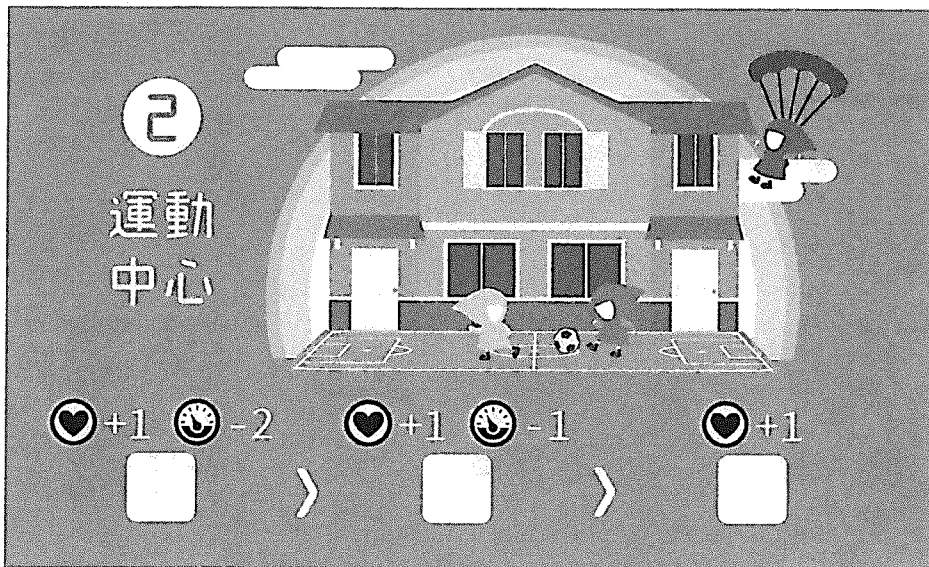


1. -壓力：信仰可以使人調適壓力

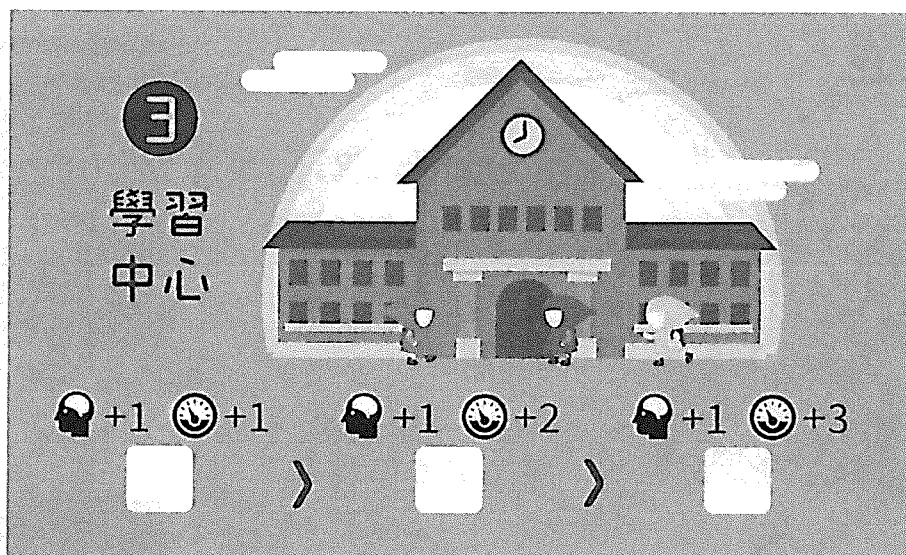
2. 重擲卡：染毒判定若中毒可重擲(數字不能改)

信仰可以使人在即將誤入歧途的時候，加強心靈的倚靠，給自己再一次機會

請桌長發重擲卡、扣壓力



1. +生命：運動使人健康
 2. -壓力：運動可以舒壓
- 請桌長協助加生命&扣壓力



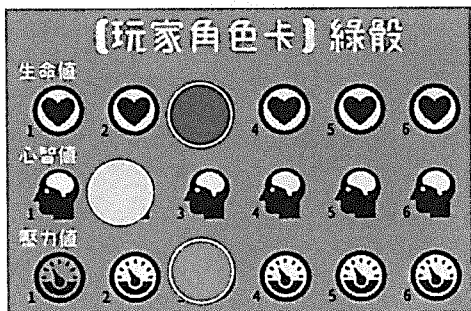
1. +心智：學習使人心智成長
 2. +壓力：學習同時帶來壓力
- 請桌長協助加心智&加壓力

整場遊戲過程中



此時應該有人需要染毒判定了!

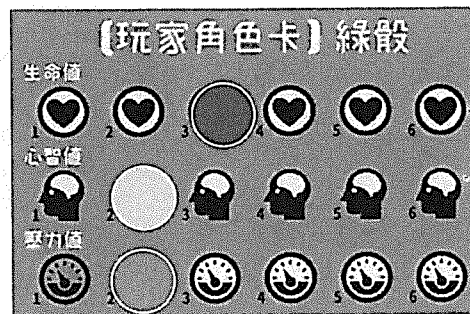
染毒判定



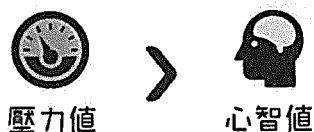
〔數字不同〕
壓力-1

→ 染毒判定

1-6喊一個數字
甩骰子是否相同

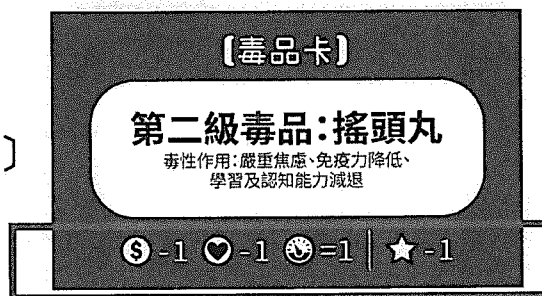


Tips: 做一次退一格, 要退到跟心智值一樣位置

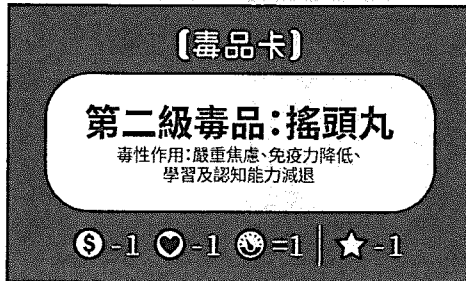


〔數字相同=吸毒〕

抽一張毒品卡
作用卡片效果→



如果你染毒了!



讓同桌夥伴知道你抽到什麼卡
並念出毒性作用

※若玩家沒錢可用扣生命值或心智值代替

染毒機率判定表

【說明卡】染毒機率判定表

當壓力值>心智值時,擲骰子,判定是否使用毒品

判定方式:
依持有毒品數,說出若干個1-6的數字。
若擲出的骰子點數等同於自己說的數字,就代表染毒。
染毒,就會購買毒品,並依毒品危害調整玩家角色卡數值。
若未染毒,則壓力值-1。

持有毒品數	再使用毒品機率 (說幾個數字)
0	1
1	2
2-4	3
5-6	4
7以上	5

1張毒品卡 → 喊2個數字再用

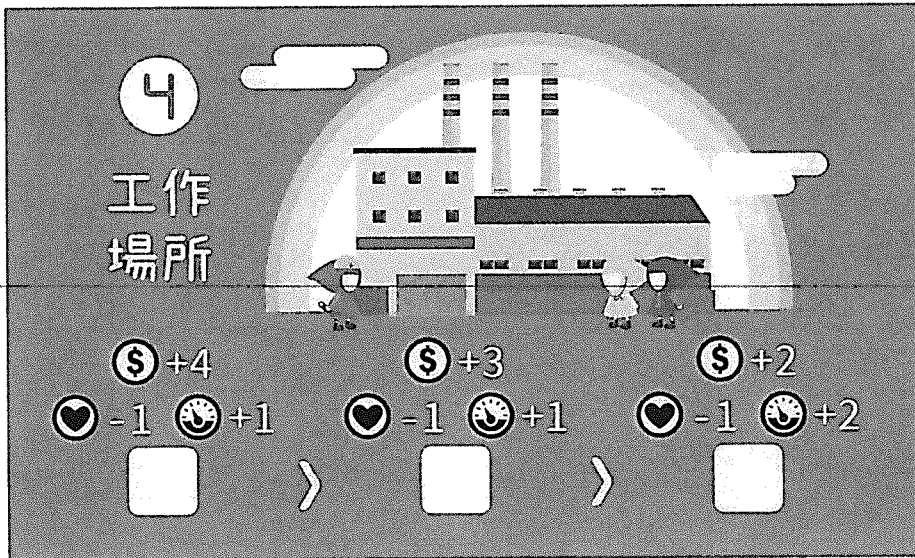
2,3,4張毒品卡 → 喊3個數字再用

5,6張毒品卡 → 喊4個數字再用

7張以上 → 喊5個數字再用

模擬毒品成癮

※持有毒品卡越多越容易再次吸毒



1. +錢 : 工作可以賺錢
2. +壓力 : 工作帶來壓力
3. -生命 : 工作是勞累的

請桌長協助給錢
&加壓力&扣生命

整場遊戲過程中



壓力值



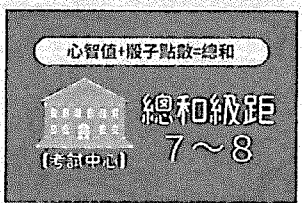
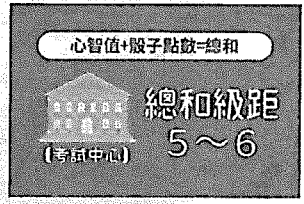
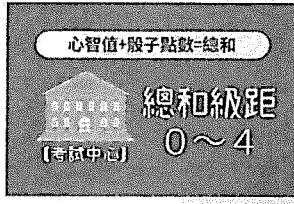
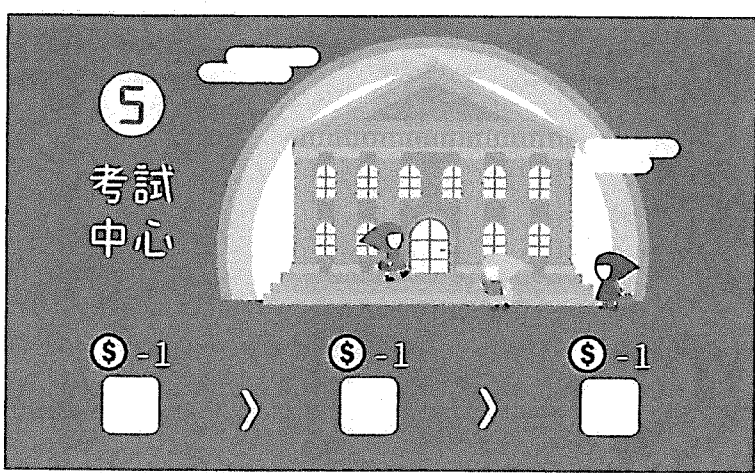
心智值



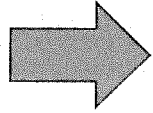
染毒判定

此時應該有人需要染毒判定了!

先不動作
講解完才開始



1. - 錢：給桌長1元 (沒錢直接拿回骰子無作用)
2. 甩一個骰子的數字+心智值 = 考試分數
(考試運氣) (考試實力)
3. 拿一張考試分數的級距牌



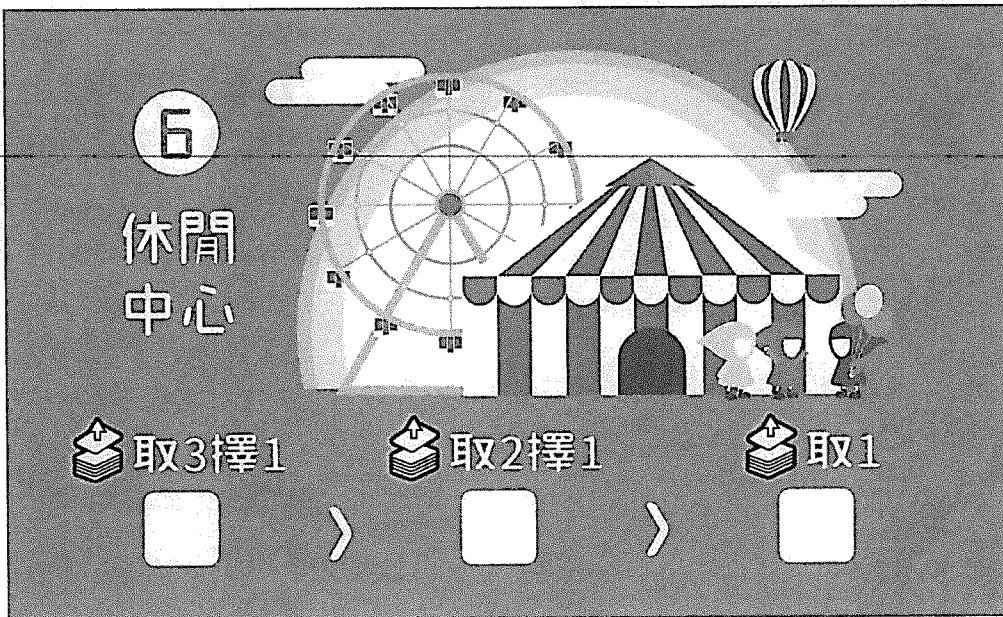
先不動作
講解完才開始



1. + 壓力： 考試壓力大
2. + ☆ 總分： 考試獲取人生總分


遊戲勝利：人生總分 ☆ + \$ 錢

先不動作
講解完才開始



娛樂類


先不動作
講解完才開始

 **【休閒中心】夜店**

下班後，同事邀約到夜店喝飲料、跳舞。
上洗手間的空檔，我的飲料被下藥了...

染毒機率判定1次

💰 -1 | 若判定未染毒 (成功拒絕誘惑) : 🤢 -1 ☆ +3

 **【休閒中心】汽車旅館**

被朋友邀約參加慶生派對現場氣氛HIGH
到不行的情況之下，朋友說：「把這杯飲料
喝下去我們一起狂歡吧！」

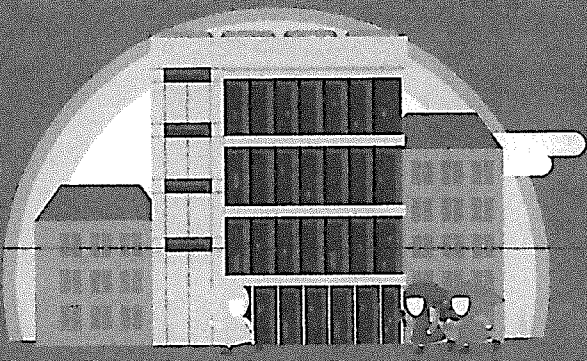
染毒機率判定1次

💰 -3 | 若判定未染毒 (成功拒絕誘惑) : 🤢 -1 ☆ +7


1. - 錢 :
2. 染毒判定：這些是高染毒場所
3. - 壓力：休閒釋放壓力
4. 中毒的抽毒品卡，沒中的保留卡片 + ☆總分
(抗拒毒品成功)

先不動作
講解完才開始

7
新聞大樓



一輪結束
抽【新聞大樓】事件




事件

新聞事件：

- 1) 所有人受影響
- 2) 請起始玩家抽一張 事件卡

先不動作
講解完才開始




【新聞大樓】

毒品持續泛濫，吸食人口不斷飆高。民眾容易就能夠購買和接觸到毒品。

所有人進行
染毒機率判定1次

從起始玩家開始
每個人做染毒判定



【新聞大樓】

毒販缺錢因而冒險改造槍枝賺錢，槍枝氾濫造成人身安全亮紅燈。

所有人皆聘請保全保障
住家安全支付2元至銀行

Ⓢ -2

每個人交給桌長2元
※若沒錢可用扣生命值或心智值代替

先不動作
講解完才開始

【新聞大樓】事件

交友軟體網聚

Angel與交友軟體上的貴哥相談甚歡，貴哥主動邀約至KTV與朋友們一起唱歌。Angel因期待見面而單獨參加聚會，過程中被貴哥鼓勵喝了許多不明飲料，開始精神恍惚，就昏迷不省人事了...

每人一張交友軟體網聚牌。不能看自己的牌，交換後，觀看者給建議，玩家決定是否使用。

進入事件
[交友軟體網聚]

【新聞大樓】事件

汽車旅館慶生趴

好朋友生日一定要熱鬧，揪好兄弟姊妹一起到汽車旅館慶祝，可以唱歌跳舞，最重要的是加上一些助興物品-咖啡包及笑氣，可以開心嗨一整晚但當發現有人抽蓄昏迷倒地，一切已來不及!!

每人一張汽車旅館慶生趴牌。不能看自己的牌，交換後，觀看者給建議，玩家決定是否使用。

進入事件
[汽車旅館慶生趴]

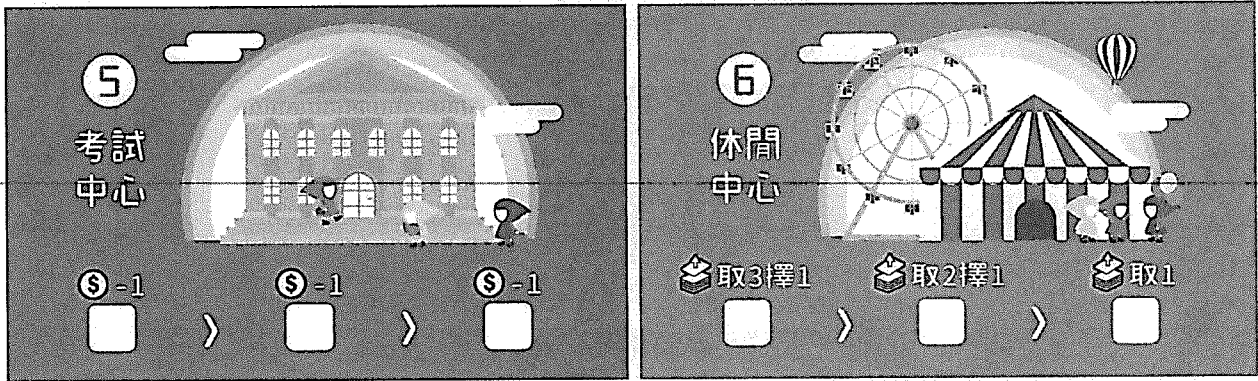
[交友軟體網聚]與[汽車旅館慶生趴]事件：

先不動作
講解完才開始

- 1) 每人一張[交友軟體網聚]或[汽車旅館慶生趴]卡，不可看牌。
- 2) 順時針交給下家，下家看牌 (黑色為毒品卡、紫色為安全牌)
- 3) 看完後蓋牌還給上家
- 4) 從起始玩家開始，給上家建議是否要留牌，(玩家可以選擇幫他或是陷害)上家必須決定是否要保留。
- 5) 以此類推到所有玩家，最後一起開牌，不留牌還給桌長，留著作用卡片效果

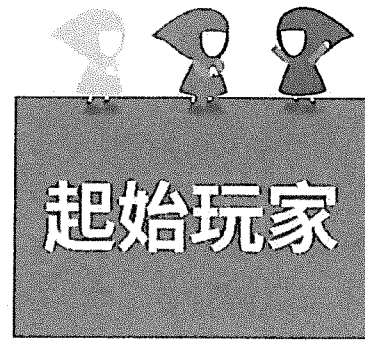


※ 手上有毒品卡者，若拿到毒品卡因有毒癮喪失拒絕能力只能接受



注意! 以上兩場景，如果沒有錢，選擇只剩考試中心和休閒中心還是要被迫選擇嘍! 但不可以用生命值和心智值來換錢!

第一輪結束



第二輪：

1. 起始玩家卡交給下一位
2. 在目前的狀態下，重新甩三個骰子選擇場景
(不移動玩家個人質量狀態、也不重新發錢)

45

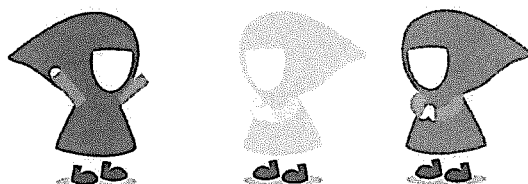
第二輪結束

46

24

4.

遊戲結束



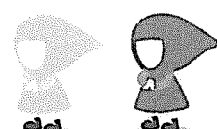
1. 四回合結束
2. \$ 錢 + ☆ = 總分

最高分且最後無染毒為「反毒大使」

(有染毒的取消資格給下一位)

※ 遊戲重點在於「人生管理」

※ 避免：染毒、陣亡(生命值=0)



相關行政注意事項及說明

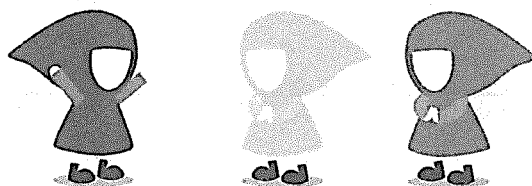
- 原則上每一次遊戲玩4輪(新聞事件卡剛好4張)，再進行最後成績統計。
- 若因時間限制，至少玩滿3輪，較能體驗出人生管理之差異。
- 第一輪進行速度會比較慢，因需進行較詳細說明。
- 若要帶領全班同學一起進行，建議先挑選適當之桌長，並針對桌長先進行遊戲訓練，以使課室教學順利進行。

49

5.

人生回顧~很重要！

和你的夥伴心得分享吧!



26

桌遊設計概念要點(引導反思重點)

1. 模擬社會競爭與人生的無可奈何、被迫選擇

- 沒有得放的時候，即使你不想選擇那個大樓卻還是得放。

2. 選擇時的壓力及同儕的起鬨

- 同學在旁邊一直叫你選你不想要去的大樓或聽從別人去做選擇。

3. 吸毒一時的開心，卻會不斷的對人生產生負向影響

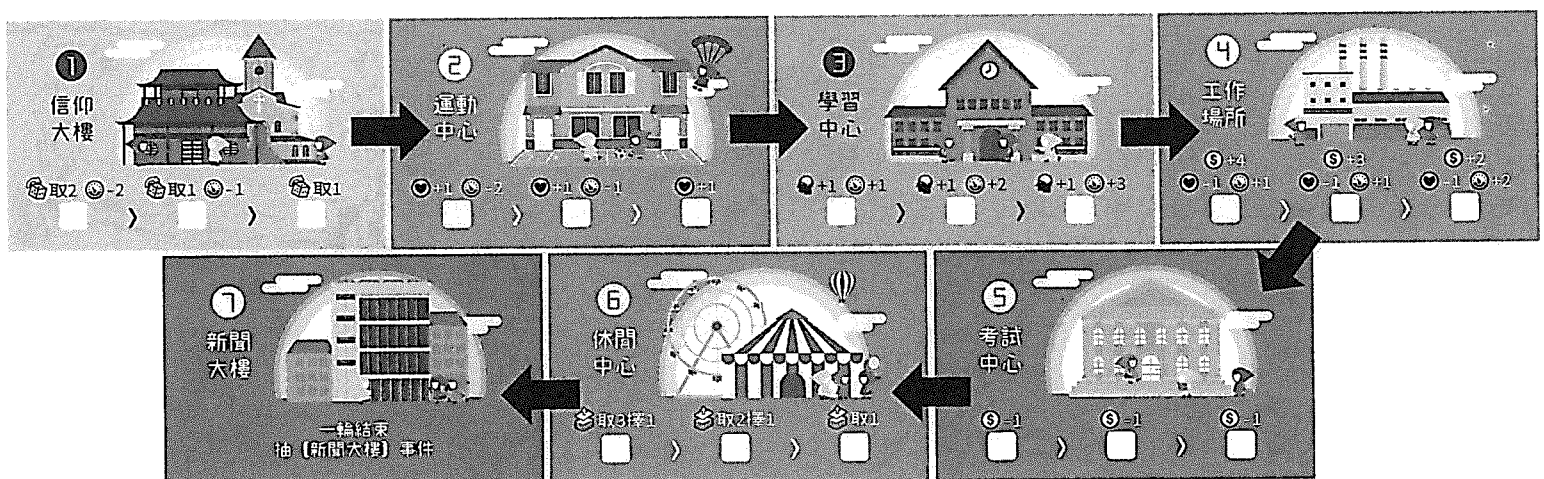
- 一旦吸了毒(拿到毒品卡)後，人生選擇會處處卡關。

4. 選擇前要謹慎思考、選擇後要為其負責

- 大部分同學在做選擇時都是沒有考慮後果的！

5. 有一個值，只會增加，不會減少？

- 當你意志力夠堅定，毒品很難靠近你！



場景作用順序的意義：先做好準備，才做有風險的選擇！

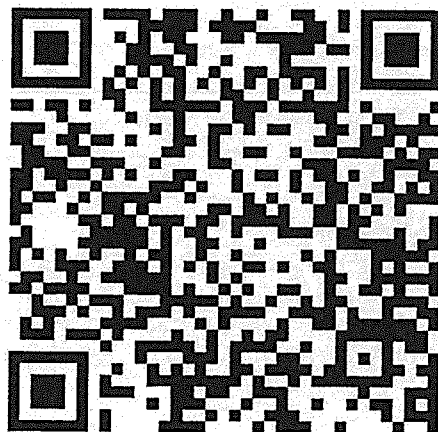
69

陪孩子回顧人生

1. 先由最高分者(反毒大使)優先分享，依分數高至低進行分享
2. 重點提問：
 - 請玩家從得分(星&錢)回顧自己人生場景時如何「選擇」
 - 是否有染毒? 如何染毒? 未染毒如何遠離毒品?
 - 印象最深刻的地方
3. 請玩家思考遊戲中的選擇方式是不是和自己日常生活類似?

53

回饋問卷



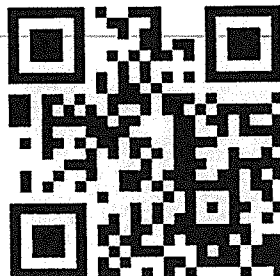
54

28

請支持中國信託反毒教育基金會



中國信託反毒教育基金會FB



中國信託反毒教育基金會官網



遊戲中了解自己,做好人生管理,
人人都可以成為反毒大使!



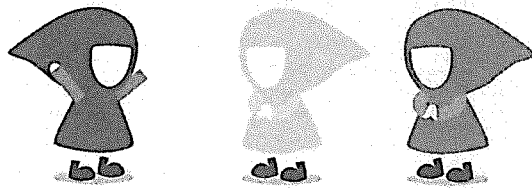
遠離毒品陷阱
Escape from Drug Infection 反毒桌遊

62

6.

收拾物件

玩完也要收好就定位!



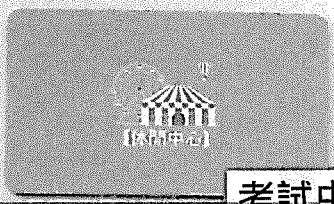
錢&重擲卡

骰子6色x3

小圓棋紅黃綠各6



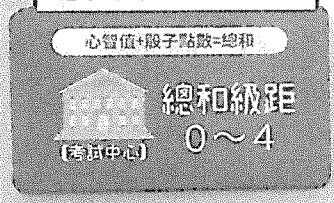
休閒中心x15



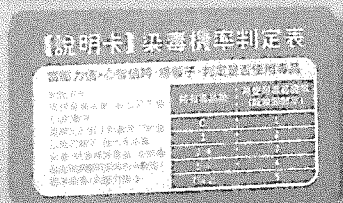
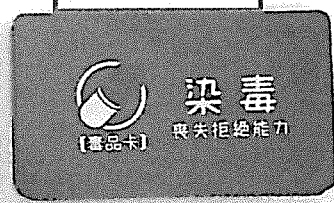
新聞事件卡x16



考試中心卡x15



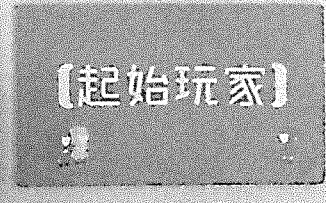
毒品卡x14



染毒判定表x6

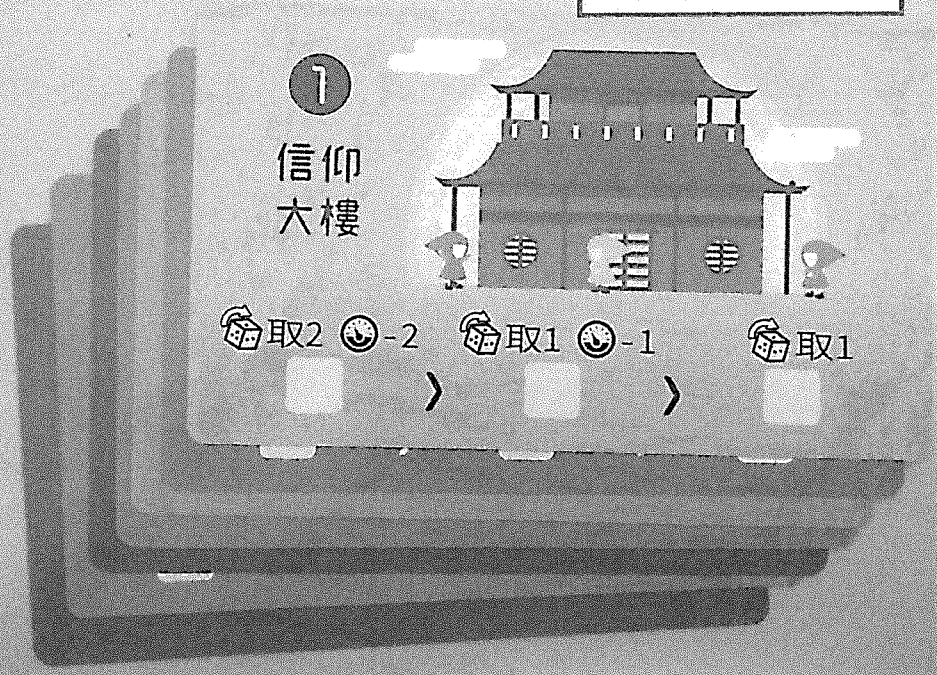


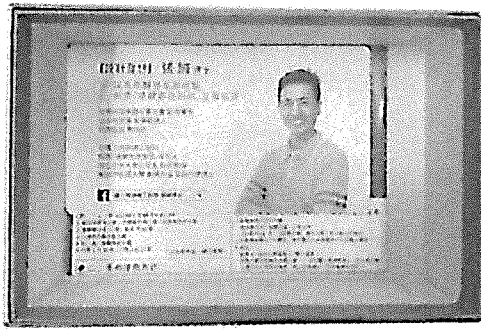
玩家角色卡x6



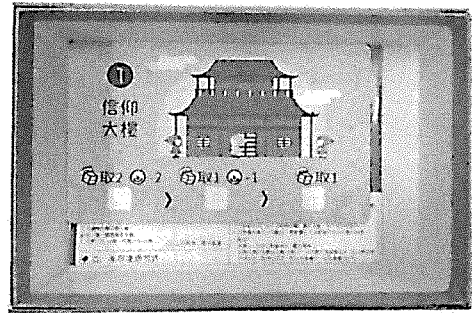
起始玩家卡x1

大樓圖卡x7

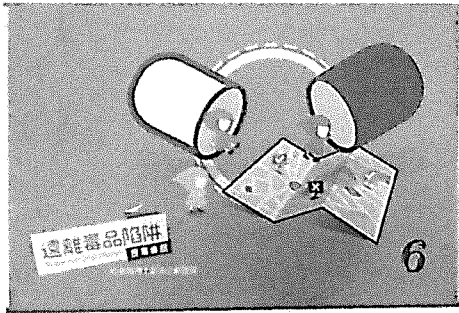




1. 放入說明書&理念說明卡



2. 放入大樓圖卡

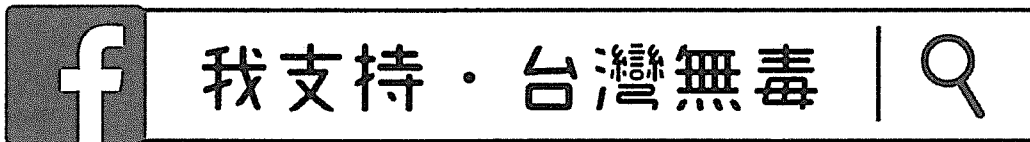


4. 蓋上上蓋，完成收納



3. 放入小卡 / 骰子 / 小圓棋 / 錢&重擲卡

遠離毒品陷阱
Escape from Drug Infection 反毒桌遊



中國信託反毒教育基金會

©張誠博士創意企劃團隊

