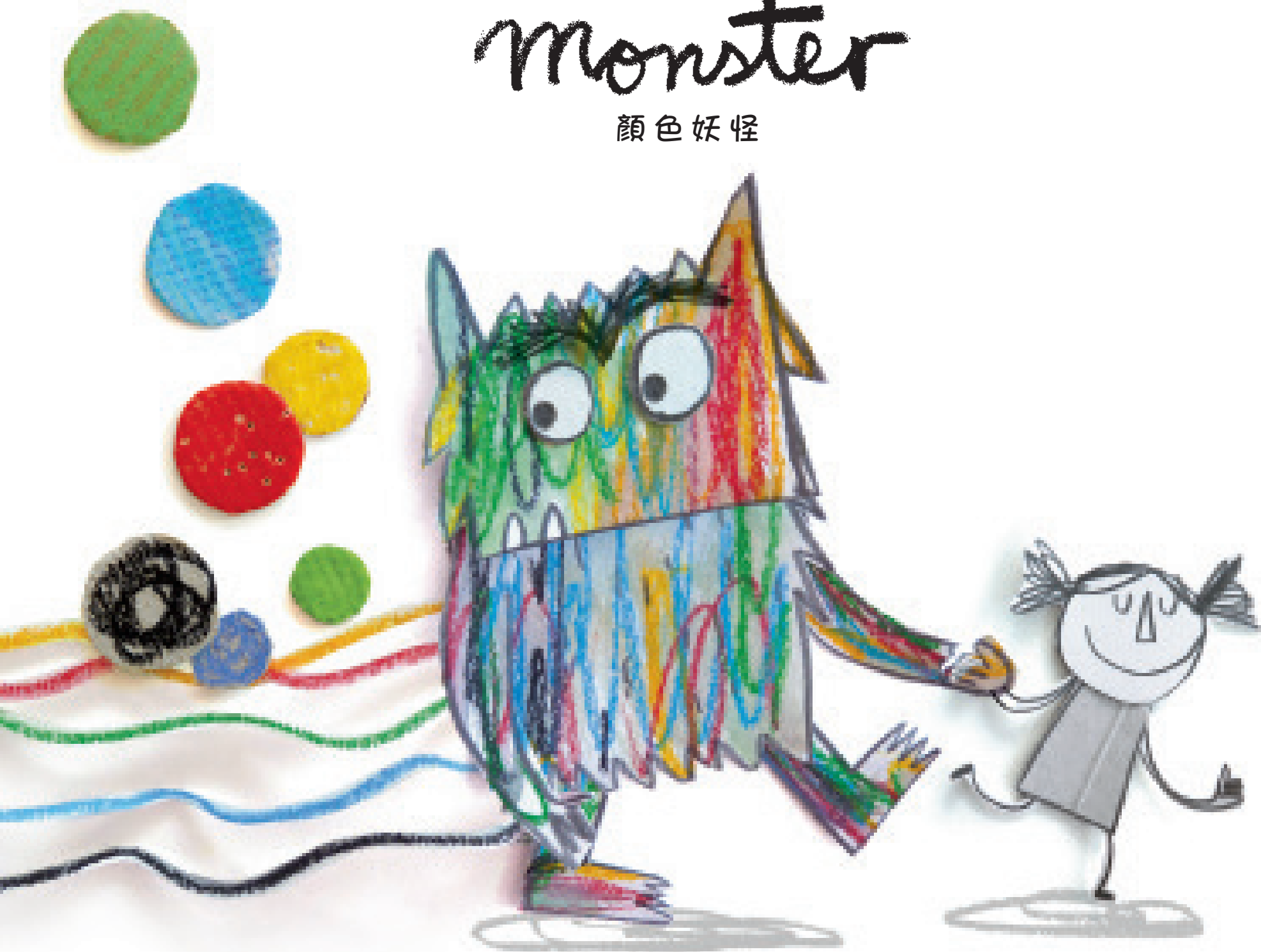


版圖遊戲

The Color monster

顏色妖怪



Anna Llenas Josep M. Allué Dani Gómez

The Color Monster

顏色妖怪醒來了，他覺得腦子很亂，但他不知道為什麼。
他的情緒都亂作一團，現在他需要把每種情緒分開，分門別類放回原位。

你願意幫助他嗎？

如果你願意，你必須想一想有什麼使你感到高興、悲傷、生氣、害怕或者
平靜，然後告訴大家這是什麼樣的感受。

只要有你和其他小朋友的幫助，他一定可以成功！



《顏色妖怪》是安娜·李娜絲 (Anna Llenas) 撰寫並繪畫的兒童書。她的故事幫助年幼的孩子們 (有時還有那些不那麼年幼的我們) 警惕和處理自己的情緒。現在你可以在這款合作遊戲中與小妖怪一起遊戲：你還能把它拿在手中。



Components

遊戲配件

- 1塊遊戲版圖
- 1個顏色妖怪棋子
- 1個小女孩棋子
- 1個骰子
- 8個罐子, 用來存放情緒
- 2個架子, 用來放罐子
- 5種情緒指示物



how to play

遊戲玩法

遊戲準備

打開遊戲版圖，放在桌子中央。隨後把每個情緒指示物放到遊戲版圖上同色的格子裏，指示物上帶有繪畫的一面朝上。

把顏色妖怪和小姑娘一起放在粉色的起始格子上。


最後，把罐子混洗，在每個架子上放上4個，讓開口朝外，把底部的繪畫隱藏起來。


把架子和骰子放在遊戲版圖旁邊。最年輕的玩家開始第一個回合，現在投擲骰子！

玩家回合

在玩家回合中，玩家投擲骰子然後按照結果執行對應的行動：

1 2 玩家按照骰子上顯示的數字朝任意方向移動顏色妖怪。

 玩家把顏色妖怪移動到版圖上任意格子裏。

 玩家把小女孩移動到顏色妖怪同一格裏。

遊戲目標

玩家必須一起合作，讓小妖怪在版圖上移動並收集所有的情緒，然後把它們放到對應的地方。



identifying

鑒別情緒



the emotions

顏色妖怪移動結束，停留在含有情緒指示物的格子時，移動他的玩家必須向其他玩家描述與該格顏色對應情緒引發的故事。可以說一件事，一件物品，或者你曾經的經歷。

玩家解釋了這種情緒的起因後，選擇架子上的一個罐子翻過來：

- 如果罐子的顏色和指示物顏色相同，把指示物放進罐子裏，然後把罐子放回架子上，讓大家知道裏面放的是什麼情緒。
- 如果罐子裏是其他顏色，不能用來放這種情緒，玩家必須把指示物放回版圖上，把罐子放回架子上（保持開口朝外）。
- 如果罐子是混色，玩家必須選擇架子上兩個空罐子互換位置，隨



後把混色罐子放回架子上，顏色面朝外，讓大家都看到。如果同時有三個混色罐子露出顏色，顏色妖怪會覺得頭腦還是一片混亂，他就會上床睡覺，你必須重新開始遊戲。



happiness

高興



sadness

悲傷



anger

生氣



fear

害怕



calm

平靜

範例：

保羅把顏色妖怪移動到黃色的格子上，這裏代表高興。保羅告訴其他玩家他祖父來接他下課給他買糖果的事他很高興。現在他可以拿起高興的指示物選擇一個罐子存放。保羅把一個罐子翻了個，但這是一個混色罐子。他必須把罐子放回架子，但要把有顏色一面露出來。然後他隨機交換了兩個空罐子的位置，然後把高興的指示物放回版圖上。

其他玩家可以幫助當前進行回合的玩家，如果他們知道哪個罐子放的是這次的情緒，就可以進行提醒。但是，永遠由當前進行回合的玩家最後決定要從架子上拿哪個罐子。

玩家選擇罐子並查看罐子顏色後，玩家的回合結束，由左手邊的玩家投擲骰子，開始下一個回合。



不含指示物的格子

隨著遊戲進行，情緒指示物最終會慢慢放進對應的罐子裏，版圖上會留出空格子。如果顏色妖怪走到不含情緒指示物的格子（或者走到含有粉色的愛心格子，但上面沒有對應的指示物），玩家仍然需要向其他人解釋引起這種顏色情緒的起因，然後再次投擲，讓顏色妖怪在版圖上繼續移動。

消除混色罐子

小女孩會盡力安撫顏色妖怪不要被情緒困擾。每次投擲骰子後，顏色妖怪走到和小姑娘同一格，或者小姑娘走到顏色妖怪同一格時，玩家可以把一個混色的罐子翻面，把顏色再次隱藏起來。如果這時沒有混色的罐子露出顏色，玩家只需再次投擲並移動。



遊戲結束

在架子上露出三個混色罐子之前，玩家幫助顏色妖怪把所有五種情緒指示物放回對應的罐子裏，就獲得勝利。



給父母與專家的建議

suggestions for parents and professionals



鑒別情緒並以積極的方式處理情緒是我們基礎教育與人生成長中的一個關鍵部分。但是，年幼的孩子經常很難鑒別自己的情緒，也很難開口談及情緒，因為這會引發他們強烈的刺激。

《顏色妖怪》一書能很好幫助孩子們管理自己的情緒。顏色妖怪必須區分混亂的情緒，通過幫助他，孩子們

會很自然地去思考是什麼造成了這些情緒，並懂得如何與他人分享。

每個男孩和女孩都是完全不同的個體，而且你最熟悉他們，所以我們提供了以下幾點建議，以幫助他們更好體驗遊戲並加以學習：

我們的感受

遊戲結束後，是一個與孩子們交流的恰當時機，可以讓他們談論在遊戲中他們的感受。詢問他們是否了解所有小妖怪感受到的情緒，詢問他們是否自己也會感同身受。你可以組織他們討論區分感受是否重要，以此幫助孩子們理解自身，同時更好地理解我們的喜好和我們的擔憂。

小妖怪

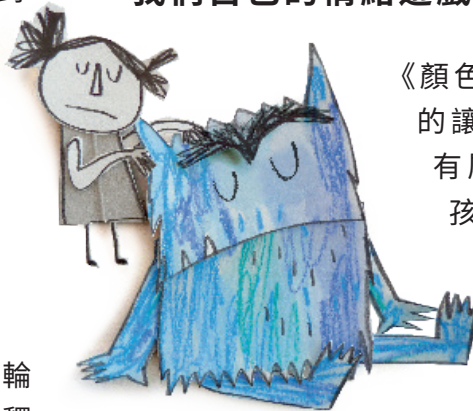
讓年幼的孩子談論自己是十分困難的事情。在這種情況下，輪到他們解釋自己在某種情緒下的感受時，我們建議讓孩子解釋為什麼顏色妖怪會有這樣的感受。比如可以問：“你覺得為什麼小妖怪會生氣？”



今天的情緒顏色

等到孩子們熟悉了《顏色妖怪》的世界後，就可以使用顏色引導孩子們談論他們今天遭遇的顏色，這樣對他們更為輕鬆。他們還可以把新的感受和新的顏色對應起來。比如可以問：“今天你過得怎麼樣？今天是藍色的還是黃色？為什麼是這種顏色呢？”

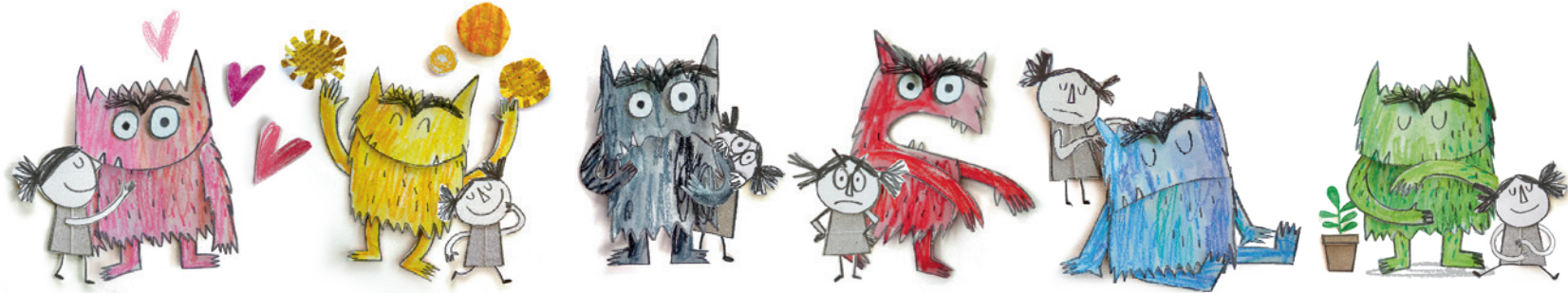
我們自己的情緒遊戲版圖



《顏色妖怪》使用的遊戲版圖上的顏色，有的讓他害怕，有的讓他高興；但每個人也有屬於自己情緒的遊戲版圖。你可以和孩子們一起繪製出你們的遊戲版圖，或者每個玩家也可以製作自己的卡片來描述他們的情緒，分享他們的感受。他們還知道其他的情緒嗎？

How does color monster feel today?

今天顏色妖怪感受到了
了什麼呢?



love

愛心

happiness

高興

fear

悲傷

anger

生氣

sadness

害怕

calm

平靜

DEVIR

Devir Americas
2735 California Avenue SW
Suite 110A
Seattle, WA 98116, USA
www.devirgames.com

© Devir Iberia, S.L.

顏色妖怪: © Anna Llenas.

撰寫與插畫: © Anna Llenas 2012 www.annallenas.com

遊戲設計: Josep Maria Allué and Dani Gómez © 2018. 平面設計: © Anna Llenas.

英文翻譯與校對: Andy Campbell, Gracie Glowiak and William Niebling.

技術校對: Ceci RC. 遊戲出版: David Esbrí.

中文翻譯: Francis Garland