

適合8歲以上
小朋友與成人

玩家人數
4到8人

WINK 眨眨眼

勝負，就在眨眼瞬間



WINK 眨眨眼

睜眼，就在眨眼瞬間



遊戲時間
20~30分鐘



玩家人數
4到8人



適合8歲以上
小朋友與成人



遊戲配件

- 2組標有1-36號的表情卡
- 32張指控卡
- 8張玩家卡
- 8個玩家標記



遊戲目標

偷偷傳遞暗示給你的「夥伴」，小心不要被其他人抓個正著，遊戲結束後擁有最多分數的玩家獲勝。



遊戲設置

表情卡會依照牌背的顏色分成兩堆。

1. 將其中一堆洗牌後，在桌上排出一個6x6的遊戲區域。
- 2 將另一堆表情卡對照下面表格的數量發給每位玩家，這些卡片組成玩家的起始手牌。

玩家	4	5	6	7	8
表情卡	7	6	5	4	4

將剩餘卡片放在一旁，這場遊戲將不會用到這些卡片，且不能被任何玩家查看。

備註：因為某些表情卡被放置在旁沒有使用，所以有可能沒有任何玩家擁有與你放置標記的表情卡對應的卡片；若你希望能夠玩到更頻繁配對的遊戲，則多發給每位玩家各一張表情卡。（在玩家人數少於八位時才有足夠的卡片這樣做）每位玩家選擇一張玩家卡，並拿走對應顏色的玩家標記放在自己面前。每位玩家也拿取四張指控卡，用來指控別人的暗示。

如何遊玩

由起始玩家開始，將自己的玩家標記擺在桌面上的一張表情卡上面，你的手上不能擁有與該張表情卡對應的卡片，接著，大聲且清楚的說出該表情卡上的數字。

範例：玩家將他的標記放在7號表情卡上，並說：「我在尋找7號！」

限制：

- 你不能將你的標記放置在…
- 與你手上其中一張表情卡同數字的卡片上，
- 或是
- 已經先被其他玩家標記的卡片上。

輪到起始玩家左邊的玩家，他放置他的玩家標記在另外一張表情卡上，並一樣說出卡片上的號碼，接著依照順時針輪流進行這個動作。

尋找你的夥伴：

一旦你將自己的玩家標記放在表情卡上，你就有一輪的時間去尋找你的「夥伴」（他的手上有與你標記的表情卡一模一樣的卡片）。

手上有同數字表情卡的玩家，有一輪的時間去暗示他的夥伴，但必須小心避免被其他玩家指控出來！

重要：若你的對手抓到你夥伴給予的暗示，他可以提出指控並偷走你們的分數！（查看：指控卡）

指出你的夥伴：

第一輪結束後（每位玩家都已放置他的標記在表情卡上），玩家們開始輪流指認自己的夥伴。輪到玩家動作時，指認一個他覺得是自己夥伴的另一位玩家，代表他覺得自己標記的號碼在該玩家的手中。（若他完全不知道他的夥伴是誰，他還是得猜一個人）

範例：這回合的玩家相信包柏剛剛對他眨了眼，因此他手上一定有他在找的號碼(7號)，所以他說：「包柏，你手上有七號對吧！」

將會出現兩種結果：

1. 指認正確：被指認的玩家手上有真的相同的卡片。

這回合的玩家將自己的玩家標記拿回來，並將標記下面的那張表情卡拿走，放在自己的玩家標記下當成分數。遊戲結束時每張表情卡價值一分。他的夥伴將手上對應的那張卡片打出來，放在自己的玩家標記下當成分數。（遊戲結束時也算一分）

2. 指認錯誤：被指認的玩家手上並沒有相同的卡片。

這回合的玩家將自己的玩家標記拿回來，並將標記下面的那張表情卡翻面，變成面朝下，代表接下來的遊戲中，該

表情卡再也不能拿來配對與計分。被指認的玩家什麼也不用做！（他會聳肩並困惑著為什麼要選我），若有其他玩家擁有對應的表情卡，他也什麼都不用做。（他默默地保留那張沒被選到的表情卡，並暗自想著要好好增進自己的暗示技巧）

指認完，並處理完結果後，回合繼續進行。

這回合的玩家將自己的標記放上一張新的表情卡，說出新的號碼，並開始尋找下一個夥伴。

指控卡：

玩家們必須隨時眼觀四方，看看是否有其他人在暗通款曲，如果你懷疑某兩位玩家之間有夥伴關係的話，你可以打出指控卡，並試著去偷取他們的分數！

指控卡可以在任何時候被打出，甚至是在別人的回合中。若你相信你抓到某兩位玩家是夥伴的話，你可以將指控卡打出（棄掉），大聲地說：「抓到了！」，並解釋自己的指控。

範例：這回合的玩家覺得包柏一直在傳暗示給尋找7號的玩家，所以他打出指控卡並大聲說：「抓到了！包柏！你手上有7號卡片！」

重要：每張指控卡一場遊戲只能使用一次，無論你的指控是正確還是錯誤，使用過後就會被棄掉。

將會出現兩種結果：

1. 指控正確：被指控的玩家手中真的有對應的卡片。指控成功的玩家拿走兩張卡片（一張來自被指控玩家的手上，另一張來自桌上）並將它們放在自己的玩家標記下



方，遊戲結束時，每張卡片都給予他一分。

原本放在表情卡上的玩家標記不需移動，依舊放在那個空位，下次輪到該玩家的回合時，標記將會被放置到新的表情卡上。

2. 指控錯誤：被指控的玩家手中並沒有對應的卡片。什麼事都不會發生，被指控的玩家可以說：「不，我並沒有那張卡片！」，然後玩家們正常繼續遊戲（指控卡依然會被棄掉）。指控卡被打出來後，無論是否成功，該指控卡會從遊戲中移除。

重要：沒有使用到的指控卡在遊戲結束時每張一分，所以玩家必須謹慎一點使用它們。

當有指控卡被打出，遊戲會短暫地被中斷，之後，會從剛剛被中斷的玩家的回合開始繼續進行遊戲。

遊戲結束：

下列條件達成一項時，遊戲結束：

1.當有一位玩家手上沒有表情卡。（玩家人數超過六人時，改為兩位玩家手上沒有表情卡才會結束）

2.或者，遊戲區域中的36張表情卡都被拿走或是翻面。遊戲結束後，每位玩家計算自己所擁有的分數，玩家標記下方的每張卡片算一分，還有尚未使用的指控卡每張一分。

備註：手上剩餘的表情卡不算分。
擁有最多分數的玩家獲勝！

若有平手情形，平手玩家中擁有最少未使用的指控卡的玩家獲勝，若還是平手，則剩餘表情卡最少的玩家獲勝。

關於眨眼：

若並非所有的玩家都可以做眨眼的動作時，可以討論用其他動作代替眨眼（例如眯眯眼或皺眉頭）。遊戲開始前，所有玩家必須一致認同使用一致的動作。

在玩家的回合中，為了避免一些尷尬的窘況（例如當他正要做出指認的前一秒），你不可以該玩家的回合開始後對他眨眨眼。（玩家的回合在上位玩家說出新號碼之後開始）

不可以作弊：

《眨眨眼》是一個輕快的派對遊戲，最重要的並不是在遊戲中獲勝，所以不要作弊或是出現一些骯髒的小動作。遊戲開始前，確保大家都知道以下規則：

玩家們不能對沒有對應表情卡的玩家眨眨眼（你不能用假的眨眼去戲弄別人），夥伴們不可以用除了眨眼以外的方式來溝通（例如點點頭或是在桌底踢來踢去）。

當然，如果你想要玩更亂哄哄的遊戲，在遊戲開始前盡情加入自己的規則吧！

中文翻譯：冠廷
中文校稿：子儀
中文編排/LOGO設計：阿圭
中文出版：GoKids 玩樂小子



Original game idea by Fred Krahwinkel. Illustrated by Stéphane Escapa.
©2015 Blue Orange. All rights reserved.
Wink is a trademark of Blue Orange.