冰封!

中文規則書

Go Kids 玩樂小子

遊戲設計
Romaric Galonnier

美術設計
OlivierFagnère

並由Blue Cocker
與GoKids發行

水啦!

競爭模式：
3至7名玩家
適合年齡：10歲以上
遊戲時間：30分鐘

合作方式：
2至7名玩家
適合年齡：8歲以上
遊戲時間：5分鐘

遊戲摘要

溝通是拯救人類的關鍵！

安美特藍教授是一個有點瘋狂的科學家，但毋庸置疑的是他非常聰明，他開發了一個實驗，用來提升彼此相互了解的能力：他的學生必須將兩張照片連結起來，翻譯成一個單一概念的字詞，且必須讓其他人理解。

你能成為藍教授最聰明的學生嗎？ Yesss！

遊戲配件

- 雙面物品卡;
- 7個數字板塊，編號從1到7;
- 21個題目板塊，包含兩個1至7之間所有可能的數字組;
- 1個雙面方向指示物，用於指示遊戲順時針或逆時針進行
- 7個投票尺，一面是數字從1到7，另一面是混亂排列的數字
- 大腦分數（1，5，10和25）
- 2本規則書（中文和英文）

遊戲目標

只使用一個字詞使其他人猜中一組答案贏得大腦分數！

遊戲設置

下圖5人玩家設置範例：

將方向指示物放在桌面的中央（隨機選擇一面）（A）。

將21個題目板塊洗混後正面朝下，以方向指示物為中心圍繞放置（B）。

將物品卡洗混分成7疊，然後圍繞方向指示物成一個圓（C）。

這7疊卡的數量根據玩家數量而定：

注意：如果將物品卡底部朝向桌面中心的標記，遊戲將更容易進行。

玩家人數	3	4	5	6	7
每疊物品卡數量	7	6	5	4	3

將不用的物品卡放回盒中。使用數字板塊將每疊物品卡用數字1到7編號（D）將大腦分數放在旁邊，以便每個人都可以拿取它們。每個玩家拿取投票尺，選擇其中一面，並把它放在面前（E）。

注意：選擇混亂排列數字的那一面可以防止其他玩家在投票時作弊！

遊戲流程

遊戲回合數對應於每疊物品卡的數量（例如，4個玩家進行6個回合）。

每個回合由2個階段組成

1）選擇題目：所有玩家同時為下一位玩家（看此時的方向指示物）選擇一個題目板塊。

2）出題並獲得分數：每個玩家都必須使用一個字詞讓其他人猜到答案(2個數字)，記住！只能使用一個字詞！

1）選擇題目：

每個玩家在桌子中央隨機選擇3個題目板塊（一個板塊上有兩個數字）。這兩個數字代表桌面7個中的2個物品。

玩家們秘密地從他們拿取的3個題目板塊中，選擇1個面朝下放置在他們與右邊或左邊的玩家之間（取決於此時的方向指示物是順時針/逆時針方向）。

剩餘的2個題目板塊面朝下放回桌面中央。

每個玩家現在看著他們拿到的題目板塊，看完後將它放回桌上（如果需要的話，題目板塊旁的兩位玩家可以在任何時候檢視它）

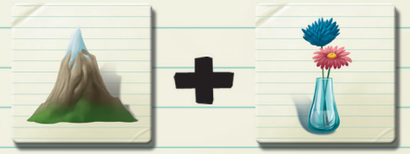
2）出題並獲得分數：

a）出題

玩家看了自己的題目後便可以開始出題，他們必須只說一個字詞，就讓其他人猜到正確的兩個物品。

在這個階段沒有特定的順序：任何人都可以在他們準備好後立即出題。玩家選擇的字詞必須僅參考圖片，而不能是數字。而且這個字詞不能是顏色或複合字。其他所有的種類的字詞皆可，例如：動詞、不定詞、複數、名詞、品牌名稱、縮寫等等。

正確示範：



＝ 雪絨花

錯誤示範：

＝ 奧克拉荷馬州

奧克拉荷馬州指的是數字4和6（因為奧克拉荷馬州是第46個加入美國的），而不是圖片。

b）獲得分數

當一個玩家出題時，其他玩家立即嘗試找出兩個對應題目的答案。

以下這兩個玩家除外：

-發配題目給出題者的玩家（選擇者），

-出題的玩家（出題者）。

當其他玩家都知道出題者指的兩個物品卡時（不可互相討論），出題者開始從1數到3，其餘玩家必須同時在自己的投票尺上指出他們認為正確的兩個數字。接著出題者公開他的題目板塊，給出答案。每個答對的玩家贏得1個大腦分數並將它放置在自己面前。

每有一位玩家給出正確答案，出題者也贏得1個大腦分數。每有一位玩家給出錯誤答案，選擇者便贏得1個大腦分數。題目板塊在公布答案之後在該回合都會面朝上提示玩家。
玩家可以隨時更換大腦標記（例如5個1分的大腦標記換成1個5分的大腦標記）

退件規則：警告！若出題者認為選擇者給予的題目太難聯想，他可以拒絕出題！此時選擇者必須自己完成出題（另一個玩家為他選擇的題目也必須出題，除非他也拒絕別人為他選擇的題目）。所以請不要選擇太困難的題目板塊，**否則可能被退件，得自己處理！**

c）回合結束：
當所有題目板塊都被翻開來後，該回合結束。接著，每疊物品卡堆的第一張被移除，顯示下一個物品。
方向指示物翻到另一面，並將所有的目標板塊放回桌面中心，面朝下重新洗混。
改變座位：在每回合結束時，玩家可以支付1個大腦分數，選擇坐在另一個玩家旁邊。

遊戲結束

當物品卡堆使用完時遊戲結束。
擁有最多大腦分數的玩家獲得勝利！

合作模式

注意！
使用合作模式時，你必須設置一個3分鐘的計時器（煮蛋計時器，智慧手機計時器等）。

設置

將題目板塊面朝上放置在桌子中央，如圖所示（A）。
隨機選擇7張物品卡圍繞著這些題目板塊，形成一個圈（B）。
每張物品卡上方放置從1到7的數字標記（C）。
把剩下的遊戲配件放回盒子中，移除遊戲。

遊戲目的

在3分鐘內盡可能找到最多的組合。

遊戲流程

設置計時器。

每個玩家都可以隨時出題，同競爭模式規則（只能使用一個字詞），讓其他人猜測正確的那組答案。

一旦其他玩家找到答案，他們就喊出對應的兩個數字，而且只能喊出一組！如果答案正確，從桌面中心移除相應的題目板塊，將它面朝上放在一旁。

如果答案錯誤，也從桌面中心移除相應的題目板塊，將它正面朝上放在正確板塊的另一側。

在3分鐘結束時，每個正確答案為團隊獲得1分；每個錯誤答案失去1分。

遊戲設計師：**Romaric Galonnier**
發行：**Blue Cocker**
校搞：**Sandra Grès**
中文發行：**GoKids**
中文翻譯：**祐良**
美術/模型：**Olivier Fagnère**
規則：**Dominique Bodin**
英文翻譯：**Camille Benoit**
中文編輯：**Eddie**
中文校稿：**Irene、守富**

The Blue Dog licks tenderly Andrée Frances, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin,Jean-Emmanuel Gilbert, Mathieu Halfen, Renault Challiat, Nathalie Geoffrin, Fred, Yannick和所有支持他的人。作者感謝MALT的作者們，以及BuenaPartida社交俱樂部、他的支持委員會，當然還有The Blue Dog！

www.GoKids.com.tw

© BLUE COKER 2016. All rights reserved.
© 2017 Kids Power International Ltd. All Rights
所有中文翻譯文字、排版均為兒童動力國際有限公司所有，翻印必究。