

Disney
EDITION

遊戲設計：Jean-Louis ROUBIRA 插畫：Natalie DOMBOIS

出版商：Régis BONNESSÉE

ADixit

規則書



如果你已經知道
《說書人》的規則，
它們並沒有改變！
如果你想要的話，
你可以將迪士尼
故事牌加入
其他遊戲中。

設計師有話說

我設計《說書人》的初衷是希望讓玩家們體驗一場充滿想像跟詩意的驚奇旅程。遊戲中的每張圖畫都開啟了一扇通往夢想花園的窗，而我們只需要靠簡短的字彙就能讓所有人分享這份驚奇。數年以來，歸功於玩家們的天馬行空，讓畫師們帶領我們探索更多夢想中的樂園。

而現在，《說書人》終於能一窺迪士尼與皮克斯充滿魔法的故事。這個絕妙的碰撞必定能激發出玩家更多的想像力。加入這場全新的冒險，跟我們一起體驗迪士尼的夢幻世界。

製作人員2023：遊戲設計：Jean-Louis Roubira ·

插畫：Natalie Dombois · 工作室負責人：Mathieu Aubert · 項目經理：Anouk Girard-Dagnas · 遊戲開發：Valentin Gaudicheau · 藝術指導：Maëva Da Silva · 工效排版：Thomas Dutertre ·

平面設計：Simon Hay & Joeva Gaubin · 生產經理：Stéphane Robert · 國際銷售：Maximilien Da Cunha · 市場負責人：Laurent Contios · 溝通：Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-

Gris · 活動經辦：Paul Neveur · 行政：Marion Ludovici · 艾賜魔袋授權：Béatrice De La Rochefoucauld & Clotilde Borges · 迪士尼團隊：Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena

Lines · 特別感謝：Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarez, Quentin Gourbeault · 中文翻譯：James Wu · 中文校對：Guti Lee · 中文文化平面設計：Wan.Teng

Libellud

遊戲概述

每輪都會由一位不同的玩家來扮演“說書人”的角色 。說書人玩家要想獲得分數()，需要給其他玩家  提供一個提示，讓他們猜到說書人的卡牌。但這個提示需要給得巧妙，因為要是所有人都猜到了說書人的卡牌，他就拿不到分數了！

其他的玩家要想獲得分數 ，需要找出說書人的卡牌，並且選擇一張卡牌來誘導別人投票給自己。

當至少有一位玩家達到或超過30  時，遊戲結束。最高分的玩家獲勝。

遊戲準備

遊戲配件

- ◆ 規則書
 - ◆ 84張卡牌
 - ◆ 6個投票轉盤
 - ◆ 6個木質角色棋子
- ◆ 1塊遊戲版圖，包含：
- A 1條計分軌
 - B 6個卡牌槽位
 - C 玩家參考
(提示如何計分)

遊戲玩法

準備完畢之後，由最快想到要說什麼的人開始擔任說書人 ，開始第一輪。

出題

說書人查看自己手裡的6張卡牌，從中選擇一張(不要向其他玩家展示)進行描述，根據所選卡牌大聲說出一個提示(可以是一個詞或是一句話，詳見下一頁“給說書人的建議”)。然後其他玩家每人從自己6張手牌中進行選擇，選出自己認為最符合說書人提示的一張卡牌。每位玩家秘密地將自己選好的卡牌交給說書人，再由說書人把收集到的卡牌和自己所選的卡牌一同混洗。

猜謎

說書人隨機地將這些卡牌放在遊戲版圖周圍的卡牌槽位，以正面朝上(不要蓋住卡牌槽位的編號)。示例：5人遊戲中，說書人將5張卡牌放到編號1-5的卡牌槽位。

其他玩家的目標是猜到說書人的卡牌。每位玩家(除了說書人)拿取自己的投票轉盤，秘密地選擇自己認為屬於說書人的卡牌，將轉盤轉至那張卡牌所在槽位的編號。玩家不能投票給自己的卡牌。所有玩家投票結束後，同時亮出自己的投票轉盤，放到對應編號的卡牌上。

然後開始計分階段。說書人翻開自己所選的卡牌，統計這張卡牌得到的票數：

 

如果**所有**玩家都投票給說書人的卡牌或**沒有**玩家投票給說書人的卡牌：

-  說書人不得分 。
-  其他玩家每人得 2 。



如果**部分**玩家投票給說書人的卡牌，**但不是全部**：

-  說書人得 3 。
-  投票給說書人卡牌的玩家得 3 。
- 其他玩家不得分 。

 

除此之外，每位玩家  (除了說書人) 的卡牌每得1票，額外得 1 。

每得1 ，玩家就將自己的角色棋子在計分軌上前進1步。

一輪結束

將本輪期間用到的所有卡牌正面朝上擺作一堆，放在旁邊，作為棄牌堆。每位玩家從抽牌堆抽取1張卡牌，直到每人手裡有6張卡牌。如果抽牌堆裡的卡牌不夠，將剩餘卡牌和棄牌堆混洗，形成新的抽牌堆。

說書人左邊的玩家成為下一輪的新說書人。

遊戲結束: 如果一輪結束時，計分軌上至少有一位玩家達到或超過 30 ，遊戲立即結束。最高分的玩家獲勝。如果多位玩家同為最高，那麼他們共享勝利。

- 1 每位玩家選擇一個角色棋子，並拿取對應的投票轉盤。
- 2 每位玩家將自己的角色棋子放到計分軌的起始格子。棋子將用來表示玩家在遊戲過程中得到的 ☁️。
- 3 混洗全部84張卡牌 發給每位玩家6張 正面朝下的卡牌。
- 4 剩餘的卡牌形成抽牌堆。



給說書人的建議

提示可以是任意字數的一句話或是一個詞，可以是自創的或者出自其他作品的(詩、歌曲、電影、格言等等)。還可以是唱一段歌、演一段啞劇、或是聲音模仿。

如果提示太過簡單(比如直接描述畫上訊息)或者太過困難(太抽象或者給出的訊息太小眾)，說書人有可能無法得分。說書人必須掌握平衡，讓自己的卡牌至少被一個人猜到，但又不被所有人猜到。一開始可能會覺得困難，但很快就會有靈感！



示例1：說書人說：
今天是我的生日！

這張卡牌讓他想到一個人
站在聚光燈下，
成為眾人目光的焦點，
就像是在過生日一樣。
他希望能有部分玩家
跟上自己的思路！

你可以說出跟卡牌
來源的電影有關或
無關的線索。

但我們建議你不要
直接提及電影的內容，
以免玩家中
有對迪士尼作品
不太熟悉的人！

6人遊戲計分階段示例

今天是我生日！



部分玩家投票給說書人的卡牌，而不是全部。



紫色 是本輪說書人，所以他得 3 ☁️。



藍色 跟 黃色 猜到了說書人的卡牌，所以各得 3 ☁️。
黑色、綠色 跟 紅色 沒猜到說書人的卡牌，所以他們不得分 ❌。



紅色 把票投給了 黑色的卡牌，所以 黑色 額外得 1 ☁️。
黑色 跟 綠色 把票投給了 藍色的卡牌，所以 藍色 額外得 2 ☁️。

本輪結束時，玩家各自計分：

= 3 ☁️
 = 5 ☁️
 = 3 ☁️
 = 1 ☁️
 = 0 ☁️
 = 0 ☁️

3人遊戲

玩家的手牌從6張變成7張。

- 玩家出題時，每位玩家 (除了說書人) 選擇2張卡牌，而不是1張，所以版圖周圍共會擺放5張卡牌，包括說書人的。一輪結束時，玩家補充手牌時抽取2張卡牌，而不是抽取1張。

- 其他規則保持不變。猜謎階段期間，玩家們 (除了說書人) 依然會根據自己2張卡牌所得的票數，相應地獲得額外的1 ☁️。

這裡有3個範例幫助你創造謎題：

1

保持神秘



說書人本來想說“Let it go”，因為這張卡讓他想起從寒冬中解脫的城堡。但因為這句話出自《冰雪奇緣》，他認為會過於明顯。所以他最後選擇“重生”，因為冬天將盡，春天會帶來新生命。

2

觀察圖片



說書人在圖片中看見一個停止時間的女孩，她看起來也像是在休息，而且背景是夜晚。給了他靈感給出“休息一下”的線索。

3

迪士尼的典故



說書人知道麥克老鴨(圖片中的角色)常常在他的大金庫中數錢，確保沒有少了任何一塊錢。看起來他正在找某個特別的錢幣，所以說書人說出“不見了”做為線索。

Dixit™



探索《說書人》的宇宙，這個贏得各種大獎的遊戲以及擴充，已經在全球販售超過1千2百萬套！



《說書人》的世界簡單又稀奇。鼓勵人們發揮想像力跟溝通力，並帶領你前往夢幻的樂園。

Dixit
Cards

所有《說書人》的卡牌跟擴充都能互相搭配遊玩。