



# 寰宇之旅

景點知識挑戰 TERRA



適合2-6位的10歲以上玩家進行

關於世界的淵博知識... 在遊戲中來說，不是絕對必要的。  
但是大概了解這些資訊也許會有幫助，像是大峽谷有多長、哪種動物什麼時候成為  
國家自然的紀念物種、世界上最盛大的節日在哪裡舉行、或者在哈姆雷特曾在哪個  
城堡裡問過生命意義的問題？

透過快速的遊戲回合，提供新穎的遊戲體驗。有經驗的《寰宇地球》玩家也可以使用  
本遊戲中的圖板作為寰宇地球的擴充。



## 遊戲配件

- 1個 遊戲圖板
- 75張地球卡：2種難度等級，可以透過卡片邊框的顏色分辨(雙面：「綠色」適合初階玩家、「紅色」：適合環遊世界的玩家)
- 1張 答題者卡片
- 1張 挑戰者卡片
- 1個 卡片盒
- 6種 顏色玩家答題指示物(每色各2個，共12個)

地球卡有2種難度的分別，可以藉由邊框的顏色區分：

**綠色**：適合初學者

**橙色**：適合環球旅行者



## 遊戲設置

將**遊戲圖板**放置在桌面中央，每位玩家拿取同顏色的**2個答題指示物**，其中1個指示物放在計分軌的「3」分位置。再將所有地球卡裝入**卡片盒**。  
遊戲建議：若只需要部分**地球卡**，還是要把**卡片盒**裝滿。

**提示**：第一次進行可以不用將所有卡牌洗牌，直接將綠色邊框的卡片放在卡片盒前面。

## 地球卡

放置在答題指示物之前，玩家可以看到**卡片上半部**的資訊：

- 1 **主題**：每個主題有3個問題；每回合進行一個問題
- 2 **照片**：可以得到一些具體的提示。注意：不是所有照片都是準確的提示
- 3 **題目1**：卡片題目的地區數量
- 4 **題目2、3**：要回答的數字；每張卡片包含遊戲板上3個數據中的其中2個，這3個數據條為以下3個顏色：

綠色：年份

藍色：長度/距離

橘色：數量



當卡片插在卡片盒上時只能看到這些資訊。

卡片下半部為所有題目的解答和補充資訊。

- 5 **問題1的答案**：問題的所在地區
- 6 **問題1答案的提示**：快速找到該地區
- 7 **問題2、3的答案**：數據
- 8 **資訊欄**：額外資訊

擺放答題指示物時，卡片下半部是隱藏在卡片盒裡的。

只有要確認答案時，才能將卡片拿出來查看。



## 遊戲目標

每回合有1位玩家要回答地球卡上的題目，可以選擇1個地區或1個數據。其他玩家可以猜看看，該玩家的答案是對還是錯。當該玩家答對時，該玩家及猜測該玩家答對的玩家們可以得分。

當該回合玩家答錯時，該玩家及猜測該玩家答對的玩家們在這回合遭到淘汰，並且不會得分。只有猜測該回合玩家答錯的玩家們可以繼續猜測下一題，直到他們其中1個玩家答對或剩下一個答案相反的玩家。

當所有回合結束後，獲得最多分數的玩家獲勝。

## 遊戲進行

建議第一回合從初階卡片(綠色邊框)開始。為了讓每個玩家有擔任相同起始玩家的次數，遊戲開始前，玩家請依人數拿取卡片數量：

- 2位或4位玩家，每位玩家8張卡片
- 3位玩家，每位玩家9張卡片
- 5位或6位玩家，每位玩家5張或6張卡片

另外：遊戲開始前玩家也可以一起決定想玩幾張卡片。

遊戲進行數個回合，每回合依序進行以下3個階段：

1. 挑戰
2. 答題
3. 計分

### 1. 挑戰

起始玩家拿取答題者卡片，成為**答題者**。坐在答題者右邊的即為**挑戰者**。挑戰者將挑戰者卡片與卡片盒放在自己前方。

遊戲從卡片盒中最前面的那張卡片開始進行，其他玩家也可以看到該卡片，但他們不能將卡片抽出。



挑戰者從3個題目中選擇1個，並大聲唸出來，答題者可以選擇要不要作答。

當答題者拒絕作答，就要把答題者卡片交給挑戰者，此時挑戰者成為答題者，並且必須作答。作答時，將答題指示物放在世界地圖的地區或是數據條的其中1格。(取決於題目的要求)

### 答題指示物放置在一個地區時

當問題與地區有關時，將答題指示物放到世界地圖上其中一個大陸或海洋地區。**海洋區域**是以海洋名稱區分。

**注意：**海洋區也包括該區域的島嶼，例如，紐芬蘭在北大西洋、斯里蘭卡在北印度洋，除非標記為陸地，如：日本和紐西蘭。

例如：美國西岸、洛磯山脈、美國中西部、美國東部、美國南部和中美洲是不同的地區

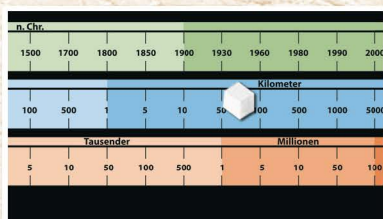
加勒比海是海洋區，也包含其中的島嶼。



**注意：**地區指的是世界上不同的區域，這些地區只有大略根據現有的國家邊界，所以可能會出現1個國家分成多個地區的情況，例如美國(包含夏威夷)或俄羅斯(包含北冰洋以及西北太平洋上較大的島嶼)；另一方面，1個地區也可能包含多個國家(全部或部份)，例如中美洲或者薩赫爾。

### 答題指示物放置在數據條時

當題目與單位有關時，請找到適合回答的數據條，將答題指示物放到數據條的格子中。



**注意：**有3個不同單位種類的數據條，每張卡片有2個數據條的題目。

**數據-年份：**有關時間點或時期的題目(年份或世紀)

**數據-長度/距離：**有關長度、高度和距離(公分、公尺、公里)

**數據-數字：**其他單位，例如，有關面積( $m^2/km^2$ )、體積( $m^3/km^3$ )、溫度( $^{\circ}C$ )、百分比(%)、小時(h)、公升(l)、公噸(t)等等的題目，以及不同物品或年齡的數字

與單位有關的題目中，會在( )裡註記單位名稱。

## 2. 答題

答題者放置答題指示物後，其他玩家依順時針方向，開始放置自己的答題指示物。當你認為答題者的答案正確時，請放在「是」；當你認為答題者答案錯誤時，請放在「否」。

當所有玩家都放置完答題指示物後，答題者將地球卡抽出，不公開給其他玩家看。答題者可以暗中檢查答案是否正確。

是

否

**當答題者答對時，**該回合結束。答題者還有其他將答題指示物放在「是」玩家們都得到分數，馬上計分。

其他認為答題者答錯的玩家沒有得分，接著所有玩家取回自己的答題指示物。

**當答題者答錯時，**將卡片放回卡片盒並將答題指示物收回。這一回合答題者沒有得分，當他必須成為挑戰者答題時，甚至可能失去分數(請見第8頁，挑戰者)。其他放在「是」的玩家也取回答題指示物，沒有得分。把答題指示物放在「否」的玩家才能繼續遊戲。

接著，答題者將答題者卡片交給左手邊的玩家，並將答題指示物放在1個地區或數據條上的1格(取決於題目)。但他現在有一個小小的優勢，他已經知道至少1個地區或數據不是正確答案。

其他仍在遊戲中的玩家推測新答題者的答案正確還是錯誤，再次決定要放在「是」或「否」上。

接著，新答題者再次秘密檢視答案。如果他是對的，他和其他放在「是」的玩家得分。如果他錯了，他和所有放在「是」的玩家都要取回他們的答題指示物，他們在這一回合沒有得分。

如果「否」上仍有1個以上的答題指示物，則答題階段繼續。剩下的玩家(放「否」的玩家)按順時針方向收下答題者卡片，並放置自己的答題指示物。

一旦有玩家答對，或只剩下1個放在「否」的玩家時，這一回合結束。他可以放棄答題機會，並立即獲得3分。他也可以收下答題者卡片，自己再進行一次答題——如果他答對，獲得5分；如果答錯，沒有分數。

**例外：**在只有2或3名玩家的遊戲中，最後1名玩家必須作答。只有當他答出正確答案時，他才會成為新的答題者，並得到5分。

### 3. 計分

#### 答題者：

- 回答**錯誤**，得到0分。
- 回答**正確**，得到5分。
- 若在單一回合中，第一個答題者單獨答對，其他玩家都選擇否，則答題者得到7分。如果有至少一名玩家選擇是，答題者得到5分。

#### 選擇「是」的玩家：

- 答題者回答錯誤，放在「是」的玩家得到0分。
- 答題者回答正確，放在「是」的玩家得到3分。

#### 選擇「否」的玩家：

- 當答題者回答錯誤，且在「否」框上有超過一個答題指示物，則放在「否」的玩家繼續這一回合(請見「答題」階段說明)。
  - 當答題者回答錯誤，且在「否」框上只有一個答題指示物，則擺放該答題指示物的玩家，立即得到3分或自己再答題一次。
- 例外：**當遊戲中只有2或3位玩家，最後一位押注在「否」的玩家不能直接得到分數，他必須再次答題：如果回答錯誤，得到0分；如果回答正確，得到5分。
- 選擇「否」的玩家成為新的答題者，且回答正確，得到5分。

## 挑戰者：

- 當回合中的第一位答題者拒絕接受挑戰，並且把答題者卡片交給挑戰者時，該挑戰者必須當第一位答題的人。如果挑戰者回答錯誤，則失去3分。

**注意：**玩家不能低於0分。

- 當挑戰者回答正確，則得到7分。(無論該玩家是否選擇「是」)。

## 範例A：

這一回合彼得拿到答題者卡片。坐在他右邊的克莉絲汀拿到挑戰者卡片及卡片盒。卡片的主題是最危險的機場，克莉絲汀問彼得機場位於哪個地區。彼得接受挑戰，把答題指示物放在青藏高原上。坐在彼得左邊的艾莉，是下一位放置答題指示物的人，她必須猜猜看彼得的答案是正確或是錯誤的，再選擇「是」或「否」。當艾莉擺放完玩家指示物在「否」後，其他玩家依順時針方向繼續擺放，而他們也都擺放在「否」上。



當所有玩家都放完後，彼得從盒子中抽出卡片，並且確認答案。他的回答是正確的，因此其他的玩家必須將答題指示物從遊戲圖板取回，只有彼得得到分數。而他是這回合第一位答題者，並且沒有人選擇「是」，因此他獲得7分，將計分指示物放在計分軌7分位置。

當有至少一位玩家認為彼得是正確的，並且選擇「是」；彼得就只能得到5分，選擇「是」的玩家則得到3分。

## 範例B：

這一回合由艾莉拿到答題者卡片，坐在她右邊的彼得拿到挑戰者卡片及卡片盒。主題是火地島，彼得問艾莉該島現今人口數，艾莉回答不知道並且拒絕接受挑戰。

接著彼得從艾莉手上拿到答題者卡片，成為答題者，彼得答對就可以得到7分。彼得將答題指示物放置在50萬和1百萬的橘色數據條之間。現在依照順時針順序輪到其他玩家，而艾莉必須當第一為猜測「是」或「否」的人。艾莉懷疑彼得的答案，並且選擇「否」。







### 變體玩法——誰知道！

這部分可以加入遊戲中，但建議不要在第一輪遊戲中就進行。



在第一位答題者放置他的答題指示物之後，其他玩家依照規則選擇「是」或「否」擺放。

第一回合(在第一位答題者確認答案之前)，其中一位玩家(非答題者)可以將其答題指示物放在問號框，而不是放在「是」或「否」。如果有一位玩家將他的答題指示物放置在問號框，後續其他玩家不能在這一回合當中再押注在問號框。答題指示物停留在問號框上，直到這一回合結束。

#### 計分：

- 直到回合結束都沒有人答對時，押注在問號框的玩家得到玩家總數乘以2分的分數。(例如：在5人遊戲中：有4位玩家，因此得到8分。)
- 當至少有一位玩家回答正確，押注在問號框的玩家失去玩家人數的分數。(例如：在5人遊戲中：有4位玩家，因此失去4分。)

### 遊戲結束

當玩家進行完遊戲開始所設定的回合數時，則遊戲結束。得分最高的玩家獲勝；如果平手的話，平手的玩家共享勝利。

註記：卡片上的資訊是來自網路上各式出處以及專業書籍。這些資訊根據不同的來源，或多或少有一些差異。有時，來自不同來源的資訊，所記錄的地點或日期並不一致。卡片上的資訊常使用各式出處的平均值。遊戲中有些問題的內容及回答會因為年度的推移而有所改變、記錄也會隨時間被打破。此遊戲盡可能以2014年以及2015年的數據為基礎。卡片中有關發現年份的問題，其答案是基於歐洲的角度。當提到最高級(最大、最高、最長...等)時，它指的是全世界，除非題目有限制(例如：「亞洲最大的XX」)。



## 給環遊世界者的建議：

結合《寰宇地球》遊戲一起玩



除了《寰宇之旅：景點知識挑戰》的卡片之外，其中一個指示物也可以作為寰宇地球的計分石，如此就會有額外的答題指示物可以使用。

### 變體規則：

如果其中一位玩家是唯一一位在某一區域內回答(即放置指示物)的人，他將獲得該區域所有分數的雙倍。

**範例：**馬克思是唯一一個在年份數據條上放置2個指示物的人。1個指示物是錯誤的，另一個放在隔壁。他失去了放置錯誤的指示物，但另一個隔壁的獲得了6分，而不是3分。(得分將是14分而不是7分。)

最經典的歷史知識桌遊。每個時間線系列遊戲都包含110張雙面歷史事件卡，玩家要正確排列出每個事件發生的時間順序，最能夠完整重現歷史的玩家即為優勝者！現有歷史事件篇、發明篇、及經典版，台灣近代史》。

## 時間線系列



2-8



8+



15min



遊戲情況	得分	選擇「是」的玩家
只有答題者答對	7 分	選擇「是」的玩家
答題者和押注在「是」的玩家答對	5 分	3 分
答題者答錯	0 分	0 分
挑戰者(加押注在「是」的玩家)答對	7 分	3 分
挑戰者答錯	-3 分	0 分

最後剩下選擇「否」的玩家 = 3 分(在4人或更多玩家的遊戲中)

© 2016, 2022 HUCH!  
 遊戲設計：Friedemann Friese  
 平面設計：Sabine Kondirolli, HUCH!  
 編輯：Britta Stöckmann  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

警告！不適合3歲以下兒童：  
 小零件可能會造成窒息危險。



中文翻譯：藝童桌遊  
 余欣凌、余詠晴、陳思頤

中文校對：Gazza.Liu  
 中文排版 / LOGO設計：Wan.Teng

