

## 遊戲概覽

遊戲會進行數個回合。

### 回合概覽

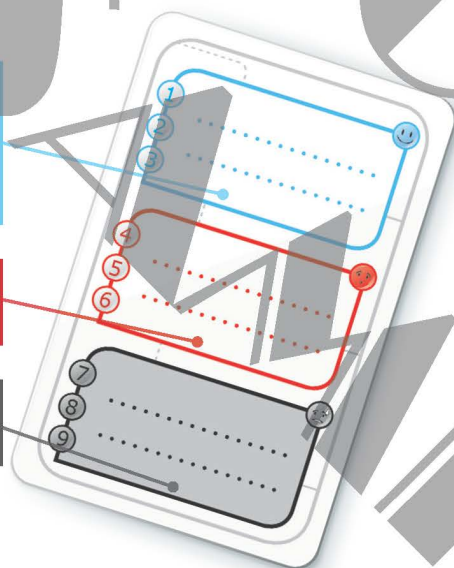
起始隊伍抽取一張卡牌並在列表中選擇一個詞、名稱或短語來讓其餘的小組進行猜測。

每張卡牌有3個難度等級。你可以選擇任意你想要的等級。

藍色：簡單  
首次遊戲  
建議使用

紅色：困難

黑色：非常困難




「將指示物放置在版圖上的圖標旁，幫助其他玩家更好地猜測你的詞語。與你的隊友小心謹慎地合作，決定放置指示物的位置。」

你可以放置任意數量的指示物，但放置的順序很重要！

**注意：**玩家參考板上提供了簡略的圖標解讀。在首次遊戲時，可以隨時閱讀描述以熟悉它們。

### 主要概念

首先放置  指示物以向其他玩家表明你的詞語的**本質**。  
**示例：**你想用“蜜蜂”作為猜測的詞語，而牠是一種動物。

然後你可以放置  正方體（線索）以提供更多主要概念的信息。  
**示例：**你的動物會飛，且是黃色和黑色的。



### 次要概念

你還可以通過放置顏色匹配的  指示物和正方體，使用次要概念來**補充更多詳細信息**。  
**示例：**你的動物會圍繞著花飛行。

你的動物與一種可食用的黃色液體有關（蜂蜜）。





當你放置指示物到版圖上時，其他玩家可進行任意次數的猜測。

當其他玩家接近正確答案或答對時，你可以回答“沒錯”，但除此之外不能有任何其他的交流。

## 回合結束

第一位猜對的玩家獲得**2分**，給出線索的隊伍中，每位成員獲得**1分**。

現在，下兩位玩家組成一個新隊伍並抽取另一張卡牌，選擇一個新詞語讓其他玩家進行猜測。

## 注意：

- 如果其他玩家在猜測詞語中遇到了瓶頸，隨時可以從版圖上取回指示物並放置新的線索。
- 一段時間後，如果其他玩家沒有猜出詞語，選擇第三個人加入你的隊伍進行幫助或選擇另一個詞。如果他們仍然不能猜出詞語，結束這回合，不獲得任何分數。
- 遊戲期間可以隨時更換隊友。



## 遊戲結束

猜完12張卡牌後，遊戲結束。

每位玩家將其分數相加。

分數最高的玩家獲勝。

如有分數相同，相同的玩家共享勝利。



在我們的許多次遊戲測試中，我們注意到分數系統並不是每次都會用到。你可以隨時在不計分的情況下進行遊戲，單純地享受提示與猜詞的樂趣！



開動腦筋，給出線索！各種天馬行空的想法都可能有效！最重要的是能讓其他人理解你。

## 一些建議

### 放置指示物的順序十分重要!



與火“鬥爭”的工作所在的屋子：  
消防站!

在屋子中與火“鬥爭”的工作：  
消防員!

### 單個圖標可能有多種含義!



一個聆聽心臟的醫用工具：  
聽診器!

一個死去了也是活著的虛構角色：  
僵屍!

### 單個圖標上的正方體數量很重要!



有一個圓的眼用物體：  
單片眼鏡!

有兩個圓的眼用物體：  
眼鏡!

### 製作人員

To Alain

遊戲設計：Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot

插畫師：Éric Azagury

開發：Cédric Caumont & Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombreros » 和 Repos Production team

完整製作人員：[www.rprod.com/en/concept/credits](http://www.rprod.com/en/concept/credits)

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22

1000 Bruxelles – Belgique

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

本遊戲僅供個人娛樂使用。

