

SQUID GAME

魷魚遊戲

規則書

適合3~6位、年齡16歲以上的參賽者共同遊玩



遊戲配件



2片雙面遊戲板，供以下4種遊戲使用：一二三木頭人 - 槌糖遊戲 和 拔河 - 最終關：魷魚遊戲



72個隊員標記，依顏色分為六個隊伍



7張123木頭人專用的娃娃卡牌 11張槌糖遊戲專用的槌糖卡牌



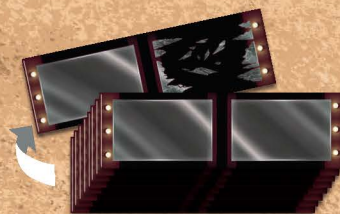
36張用於一二三木頭人、拔河和墊腳石橋的參賽者卡牌



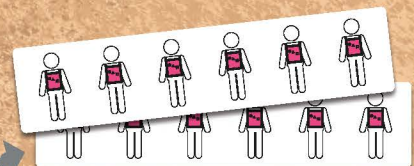
24張用於最終關：魷魚遊戲的魷魚遊戲卡牌



4片彈珠指示物
來組成2個用於彈珠遊戲的彈珠



8個用於墊腳石橋的玻璃橋板塊



4個雙面的人形排序板塊和牆面板塊，
用於墊腳石橋和彈珠遊戲



1個用於最終關：魷魚遊戲的速度標記



1個計時器板塊與2個計時標記

遊戲目標

參賽者們帶領各自的隊伍完成六場致命遊戲，倖存的隊員將繼續進行下一場遊戲。在進行六場遊戲後，至少一位隊員存活的隊伍獲勝。

遊戲設置

每位玩家選擇一個顏色，並拿起對應的參賽者卡牌（6張）與隊員標記（12個）。
遊戲開始時請取7個隊員標記。將其他5個隊員標記放置一旁，以便在遊戲過程中陸續使用。



倖存與淘汰

每場遊戲皆有決定隊員存亡的專屬規則。倖存隊員得以參與下一場遊戲。
淘汰的隊員將被移出遊戲並放入小豬撲滿（即盒子內的托盤）。別忘記把鈔票面朝上。



計時器

有些遊戲會需要使用計時器。為了將計時器設置為15:00，將05:00計時標記以及雙面的10:00和15:00計時標記疊放於00:00計時器板塊上，並將15:00面朝上。需倒數時，將計時標記依序往下移，當計時器倒數至00:00時，尚未完成遊戲的隊員將立即被淘汰。



隊員招募

重要提示：在每關遊戲後，每位參賽者招募一名額外的隊員。請從剛剛放在一旁的隊員標記中，添加一名隊員到您的團隊中。如此一來，即便你的隊伍在一場遊戲中全滅，在下一關開始時你至少有一個隊員標記可用。

遊戲列表

遊戲照以下順序進行：

1- 一二三木頭人



2- 抽糖遊戲



3- 拔河



4- 彈珠遊戲



5- 墊腳石橋



6- 魷魚遊戲



回合制度

有些遊戲需隊伍間輪流進行遊戲回合，擁有最多隊員的隊伍為起始隊伍，接著依順時針進行。
若出現平局，由持有最大隊員編號的隊伍開始遊戲。
範例：A隊擁有編號366和205的隊員；B隊擁有編號403和111的成員，B隊為起始隊伍。

貴賓們

沒人曉得這些前來觀賞遊戲的貴賓們到底有何居心，只知道他們個個是賭性堅強的超級富豪，來參加魷魚遊戲的賭局只是為了找樂子。千萬別讓他們覺得無聊，否則.....

贏得比賽

只有最強的隊伍才能獲勝。如果最終關：魷魚遊戲的贏家是你的隊員，你贏得這場比賽，你是雙門洞的驕傲。



“第一場遊戲已準備完成，
我們可以開始了。”

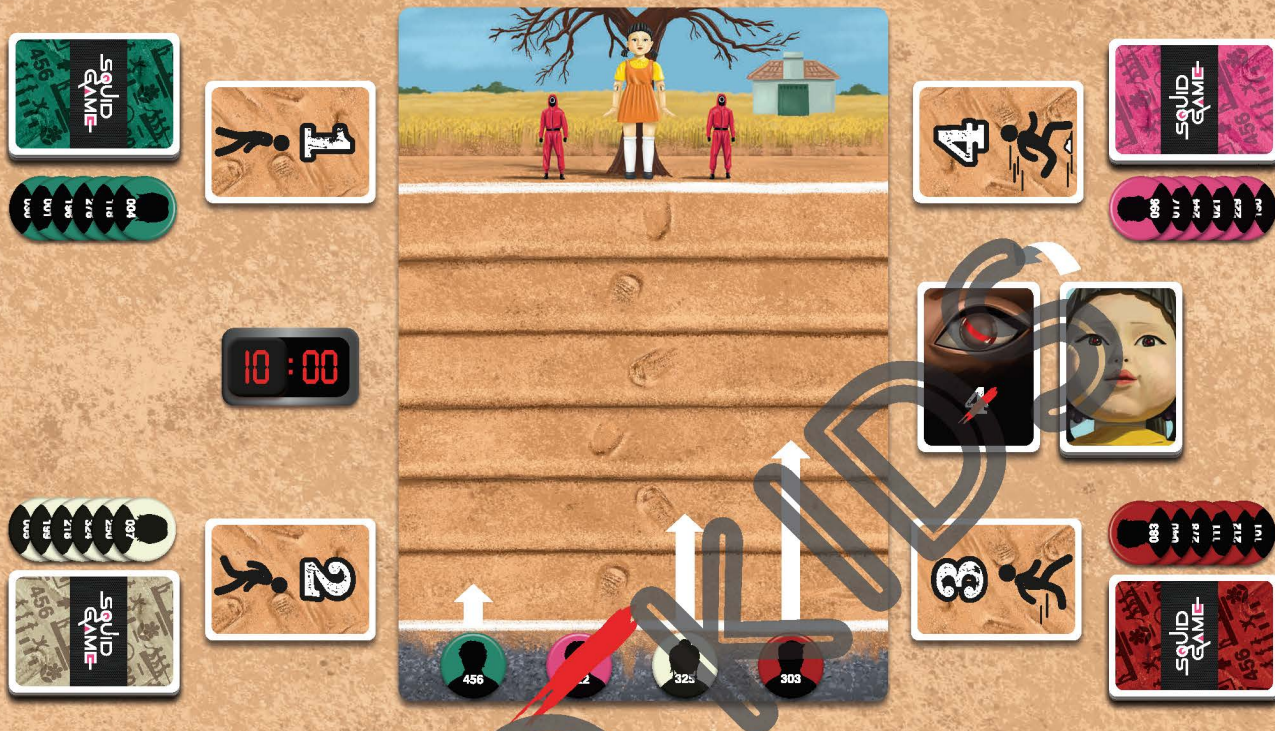


一二三木頭人

“當‘機器人娃娃’大喊‘一二三木頭人’時你可以往前移動。
小心別被偵測到，否則，你就會被淘汰。”

遊戲目標：讓你的隊伍在不被娃娃機器人發現的情況下穿過終點線。

遊戲準備：取出一二三木頭人遊戲板 - 洗混娃娃卡牌（7張）形成牌堆 - 計時器設置在 **10:00** - 參賽者們使用對應顏色的參賽者卡牌（6張）



遊戲規則：一二三木頭人為回合制；回合流程如下：

在起跑線後放置一個隊員標記（若起跑線後還未有你的隊員）。
正面朝下打出一張參賽者卡牌。
在每位參賽者出牌後，同時翻開卡牌。
娃娃監視：翻開娃娃牌堆頂端的卡牌來得知她何時會睡眠。

- **淘汰：**若開出紅燈且顯示你打出的數字，代表你沒有及時停下腳步。本回合無法移動以外，你的隊伍中最靠近娃娃機器人的一個隊員標記將被淘汰。如果你唯一的隊員標記在起跑線後，該隊員就會被淘汰。
- **移動：**若開出綠燈或紅燈卡牌上沒有顯示你打出的數字，你便成功了。你打出的卡牌數字代表本回合可以移動的格數。請朝娃娃機器人的方向，移動你所有在遊戲板上的隊員標記（包含起跑線後面的隊員）。所有進入娃娃機器人所在格的隊員將倖存！
- **推人：**若打出數字0卡牌（即推人卡），則你所有隊員無法於本輪進行移動。相反的，在其他人都移動過後，你可以選擇推動有你隊員所在格或所在格前一格的敵隊隊員，陷害他們被淘汰。
小提示：若有多個參賽者同時打出推人卡，從最大編號的隊員先推人，接著換第二大的推人，以此類推。

正面朝下把本輪開出的娃娃卡牌棄掉並放置一旁。
收回你本回合打出的卡牌，開始下一回合。

倒數計時：最後一張娃娃卡牌被翻開後，計時器開始倒數。將娃娃卡牌洗混並開始新的回合。
當計時器倒數至 **00:00**，所有仍在遊戲板上的隊員都遭到淘汰。

小訣竅：“你只要小心翼翼地躲在別人後面，就不會被抓！”





極糖遊戲

“選擇一個形狀，並於時間內，把極糖依照你選定的形狀用任何方式戳出來。只要沒破碎，你就過關了。”
在極糖遊戲開始時，每位參賽者會招募一名的新隊員。

遊戲目標：完整戳出不同形狀的極糖，別弄破了。

遊戲準備：取出極糖遊戲板 - 洗混極糖卡牌 (11張) - 計時器設置在 **15:00**



遊戲設置：

在你的回合開始時，將你所有的隊員標記任意放置在遊戲板的四個形狀上（放置於各形狀的陰影處）。接著依順時針，輪到下一位參賽者放置他的**所有**隊員標記。一旦所有隊員都上場，遊戲就開始了。

遊戲規則：極糖遊戲為回合制；回合流程如下：

洗混：輪到你時，你右手邊的參賽者幫你洗混所有極糖卡牌。

戳極糖：翻牌直到你決定停下或你抽到“碎裂！”卡。每回合，你必須至少翻出一張極糖卡。

特例：如果你在遊戲板上沒有任何隊員標記，你的回合結束且無須再翻開任何卡牌。

● **翻到“碎裂！”卡：**淘汰你在遊戲板上的一個隊員標記。你的回合結束。例外：如果你翻開的第一張卡就是“碎裂！”卡，則可以淘汰任意其他參賽者的一個隊員標記！

● **翻到一個形狀：**將你位於該形狀的一個隊員標記照箭頭方向推進一格。

▶任何隊員標記將從該形狀的最後一格推進至陰影格時，即成功戳出極糖並倖存！

▶若你碰巧沒有任何隊員在該形狀內，則必須推進一個其他參賽者於該形狀內的任意隊員標記。(這代表你滿有良心，將打火機遞給其他還在苦苦掙扎的對手。)

倒數計時：當所有參賽者都進行過一回合，計時器倒數。當計時器倒數至 **00:00**，所有仍在遊戲板上的隊員都遭到淘汰。

小訣竅：“試著不要把所有的雞蛋都放在同一個籃子裡！”



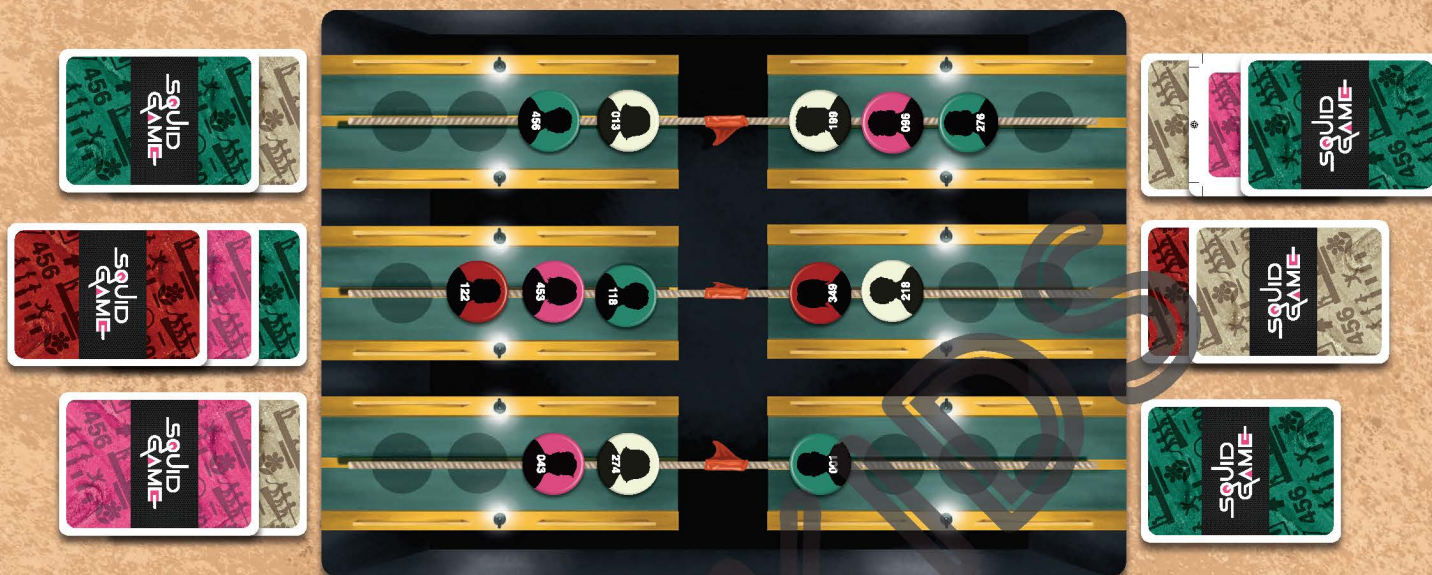


拔河

“參賽者們，請各自組成六隊。
為了贏得比賽，你一定要得把繩子拉過來，好讓你的對手全部掉下去。”
在拔河開始時，每位參賽者會招募一名的新隊員。

遊戲目標：把對手拉進中央的缺口，獲勝方的所有隊員將倖存。

遊戲準備：取出拔河遊戲板 - 參賽者們使用對應顏色的參賽者卡牌(6張)



遊戲設置：

每位參賽者輪流將一個隊員標記放到拔河遊戲板上。遊戲板上總共六個隊伍可以選擇，代表三場獨立的拔河比賽。你可以把隊員標記放在互相競爭的隊伍中。一旦所有隊員都被放置上場，就可以開始拔河了！

小提示：任何沒有對手的隊伍將自動獲勝。

遊戲平衡規則：如果放置隊員標記會導致其中一側的隊員比另一側多兩個，則你不能將隊員放到該位置。

範例：若A隊有1個隊員標記而B隊有2個對員標記。除非其他參賽者添加一位隊員到A隊，否則B隊無法再添加其他隊員。

整個拔河遊戲板只有24個空位可以放置隊員標記。任何無法放置在遊戲板上的隊員視為淘汰。

遊戲規則：

為你的每個隊員標記打出一張正面朝下的卡牌，並將卡牌置於對應的隊伍後面。如果你在兩個互相競爭的隊伍中都有隊員標記，兩邊都需要打出卡牌。因為你只有六張牌，如果你持有超過六個隊員標記，請明智選擇打出卡牌的位置。
當所有參賽者都出完卡牌，逐一翻開卡牌，一次結算一場拔河比賽。

- **總和較大：**卡片數字總和較大的隊伍獲勝，即成功把對手拉進缺口。獲勝隊伍的所有隊員將倖存，其對手全部慘遭淘汰。
- **往前三步：**只要某隊伍中有一張數字為“0”的卡牌，代表他們故意往前三步使對手用力過猛而倒下。當一張“0”卡牌打出，則改為總和較小的隊伍獲勝。然而，當兩張“0”卡牌被同時打出，效果會相互抵消(即使在同一隊)，則總和較大的隊伍獲勝。如果同時出現三個“0”，則總和較小的隊伍獲勝，以此類推。

若出現平局：有較多隊員標記的隊伍獲勝。若仍出現平局，參與賭局的貴賓們感到乏味，決定讓兩個隊伍都淘汰。

小訣竅：“我數到三！大家一起往前三步。相信我，他們會掉下去的！”



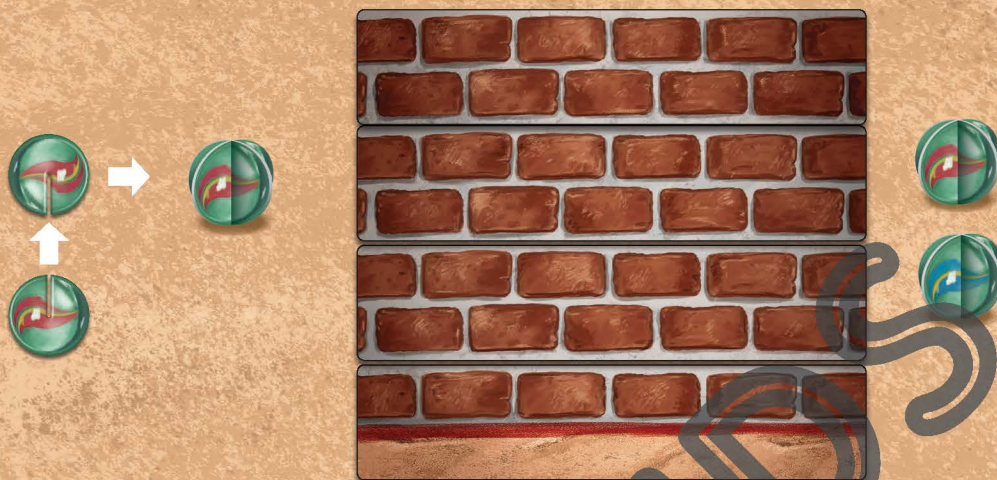


彈珠遊戲

“當兩人說好要一起玩，請互相握手表示你們已經是搭檔了。先設法拿走對方全部彈珠的玩家獲勝。”
在彈珠遊戲開始時，每位參賽者會招募一名的新隊員。

遊戲目標：請將隊員標記兩兩配對以進行彈珠遊戲。每場比賽的贏家將倖存。

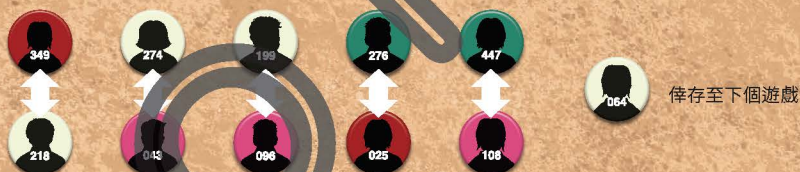
遊戲準備：取出兩個彈珠指示物-牆面板塊（4塊）



兩兩配對：

請參賽者們輪流將隊員標記放到桌上。將一個隊員標記單獨放置，或將其與另一個隊員標記兩兩配對，每組配對不能超過三個隊員標記。當參賽者們放置完所有隊員標記後，若還有未配對的隊員，將其與另一個落單的隊員配對。

小提示：若有配對失敗而落單的隊員，則此隊員標記直接視為倖存至下個遊戲。



遊戲規則：

輪到你時，請選擇有你的隊員標記在內的一個配對，並從兩個小遊戲中擇一與對手遊玩：“猜單雙”或“滾彈珠”。在贏家勝出後，依順時針方向，輪到下一位參賽者選擇一個配對。持續至每個配對都玩過彈珠遊戲。

小提示：如果一個配對中的兩個隊員都屬於你，其中一個自動視為倖存，另一個則被淘汰。

猜單雙

請在手裡藏一個或兩個彈珠。好讓你的對手猜“單數”或“雙數”。

- **如果你的對手猜對了：**對手的隊員標記倖存，你的隊員標記慘遭淘汰。
- **如果你的對手猜錯了：**你的隊員標記倖存，對手的隊員標記慘遭淘汰。
如果一個參賽者沒有在手裡藏任何彈珠，則視為違反遊戲規則而輸掉遊戲。

滾彈珠

請將4塊牆面板塊平放在桌上（如上圖），你的對手先擲一個彈珠，接著換你擲。誰把彈珠擲得最靠近牆上的紅線，誰就是贏家。把彈珠擲落桌面的玩家立刻輸掉遊戲。

小訣竅：

“剛布是好朋友的意思，是你非常信任的人。”



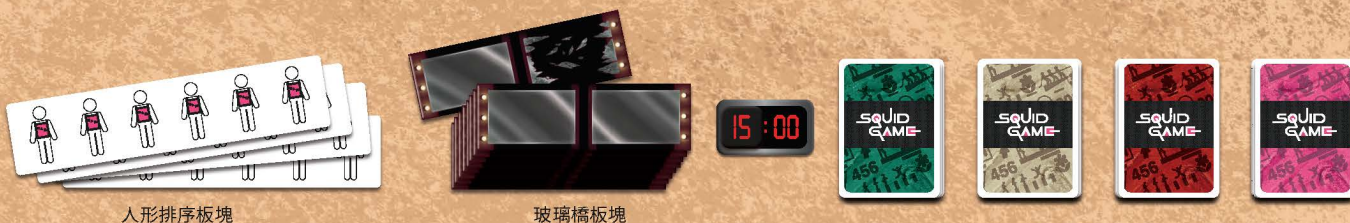


墊腳石橋

“請選擇你面前展示的其中一個假人。一旦選定了，拿取其身上的背心。
鋼化玻璃的強度足以承受兩個人的重量。但是，普通的玻璃連一個人踩上去都會破碎。”
在墊腳石橋開始時，每位參賽者會招募一名的新隊員。

遊戲目標：在時間結束之前通過墊腳石橋。

遊戲準備：取出玻璃橋板塊（8片）- 參賽者們使用對應顏色的參賽者卡牌（6張）- 人形排序板塊（4個）- 計時器設置在 **15:00**



人形排序板塊

玻璃橋板塊

請計算目前仍倖存的隊員標記數量：

- ▶ **6個或更少：**使用1個人形排序板塊
- ▶ **7-12個：**使用2個人形排序板塊
- ▶ **13-18個：**使用3個人形排序板塊
- ▶ **19-24個：**使用4個人形排序板塊

如果目前倖存的隊員標記少於8個，僅使用該倖存數量的玻璃橋板塊。請翻轉玻璃橋板塊，使破損面朝下並洗混。洗混時，請隨機轉換玻璃橋板塊的方向，以確保沒人知道破損的玻璃在哪一邊。

遊戲設置：

請將人形排序板塊橫向排成一直線。參賽者輪流放置一個隊員標記在其中一個人形下方，代表你選擇了這個位置。

決定順序：一旦隊員標記都放置完，所有參賽者同時打出一張牌，並計算所有卡牌上數字的總和。

- ▶ 該總和為**奇數**：將玻璃橋板塊擺放在所有隊員標記的**左邊**。
- ▶ 該總和為**偶數**：將玻璃橋板塊擺放在所有隊員標記的**右邊**。

拿回剛打出的牌。



總和為偶數的擺放範例

遊戲規則：墊腳石橋為回合制，回合流程如下：

請將所有隊員標記向前滑動，確保隊員標記間沒有任何空位。不要滑動墊腳石橋上的隊員標記。

每位參賽者正面朝下打出一張牌

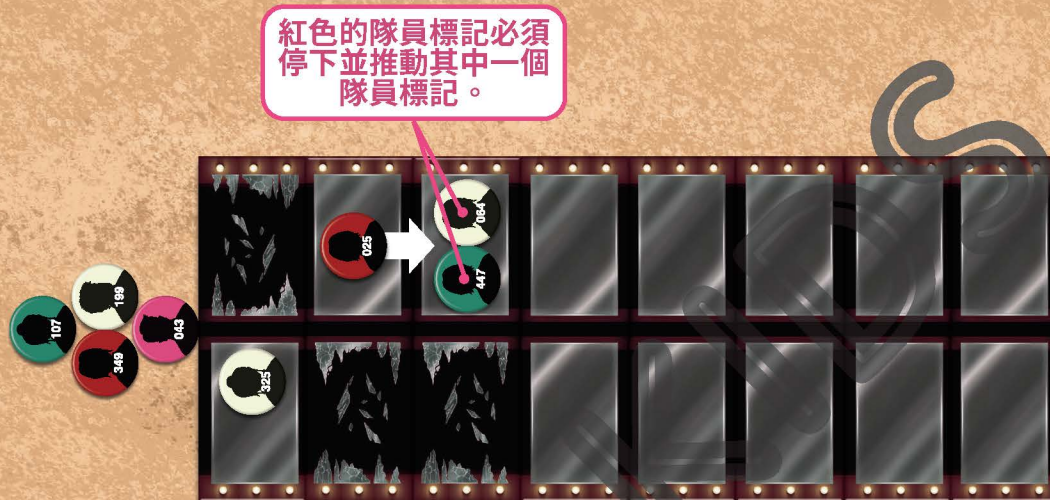
所有人出牌後，同時翻開卡牌。

請根據你打出的牌來移動。從打出卡牌數字最大的玩家開始遊戲，之後沿著桌子依順時針方向進行。若兩位參賽者打出相同數字的卡牌，以最靠近墊腳石橋盡頭的隊員標記先往前走。若仍出現平局，則編號較大的隊員標記先走。

- 將一個你的隊員標記前進與卡牌數字相等的步數。從最後一個玻璃橋板塊移開的隊員標記將倖存。
- 連鎖：若你移動或被推動到有兩個隊員標記的格子內，請停在那裡，並將其中一個隊員標記推往下一格。這可能會觸發另一次推動、甚至強迫一個隊員在墊腳石橋上向前移動。如果你的隊員標記因為連鎖被推動，由你決定該隊員將跳到橋上哪一側。

將打出的牌棄掉。

倒數計時：一旦你打出所有的手牌，拿回6張手牌，計時器倒數。當計時器倒數至 **00:00**，所有尚未跨越墊腳石橋的隊員標記全部淘汰。



連鎖範例：若紅色隊員標記打出數字"3"的卡牌，則只能移動一步，因為當兩個隊員在同一格時需要停下來。然後推動其中一個隊員並決定跳向玻璃橋的哪一側。

墊腳石橋移動規則：

在墊腳石橋上一次移動一格。當你移動或因連鎖被推動時，請先聲明要跳到哪一側，然後翻開玻璃橋板塊。

- 若你選到破碎的一面：玻璃碎裂，該隊員標記被淘汰。
- 若你選到完好的一面：你還活著，繼續進行後續的移動。

推人卡（數字 0）：當你打出推人卡時，你可以推動一個其他參賽者的隊員標記，強迫其進入下一格（前提是該隊員標記與你的其中一個隊員標記處於同一格），若因此導致該隊員標記向前移動，你可以選擇移動至哪一格，決定是否淘汰該隊員標記。若該隊員標記被推動至有兩個其他隊員標記的格子，請遵循連鎖的規則。

貴賓們：如果玻璃橋板塊的最後一片已經被翻開，而計時器當前顯示的時間還有 **15:00** 或 **10:00**，這會讓貴賓們感到無趣。為了讓一切再次令人興奮起來，貴賓們會立刻把時間減至 **05:00**，每位參賽者在本回合結束時拿回所有已打出的卡牌。如果計時器上顯示的當前時間已經是 **05:00**，貴賓們不會有任何動靜。

小訣竅：“在生死遊戲中第一個往前走？實在太嚇人了。但是請你回想一下，在123木頭人遊戲中，落後的人都是時間用盡才死的。”





魷魚遊戲

“進攻者需要進入魷魚形狀的場地，跑過防守者，然後用腳輕輕踩一下魷魚頭部內的區域，以確保獲勝。
如果出現任何隊員無法繼續進行比賽的情況，則最後一個站著的人將是贏家。”

在魷魚遊戲開始時，每位參賽者會招募一名的新隊員。

遊戲目標：首先到達魷魚頭部的參賽者將贏得比賽。

遊戲準備：請拿出魷魚遊戲板 - 參賽者拿取對應顏色的魷魚遊戲卡牌（4張） - 以及速度指示物



剩餘最少隊員標記的參賽者將持有速度標記。若出現平局，由持有最大隊員編號的參賽者持有速度標記。

遊戲設置：

每位參賽者將一枚隊員標記放置在方形區域中，再將剩餘的隊員標記放在遊戲版底部的安全區內（橢圓區域）。在安全區內的隊員不能被刀捅或推動。本場遊戲不會用到計時器。當有任何隊員到達魷魚頭部，或只剩下一個隊伍存活，遊戲結束。

遊戲規則：

每位參賽者正面朝下打出一張牌。

所有人出牌後，同時翻開卡牌。

請依順序結算卡牌：1-阻擋卡，2-刀捅卡，3-推動卡，4-移動卡。優先結算所有阻擋卡，再結算所有刀捅卡，接著結算所有推動卡，最後結算所有移動卡。當有複數參賽者打出相同卡牌，從擁有速度指示物的參賽者開始，然後依順時針方向逐一結算卡牌效果。

阻擋：防止您的隊員標記被刀捅而淘汰。但仍可被推動。

刀捅：淘汰一個與你的隊員標記在相同區域的其他隊員標記。你無法刀捅其他同樣打出刀捅的隊員標記。如果場上唯一一個可以被選為刀捅目標的玩家打出阻擋，你被淘汰。

推動：推動一個與你的隊員標記在相同區域且打出阻擋的隊員標記，其視為被推出魷魚遊戲場地並遭守衛射殺淘汰。

移動：選擇以下一個行動執行：

- 從安全區移動一個隊員標記到方形區域。
- 從方形區域移動一個隊員標記到三角區域的1號格內。
- 從三角區域的數字格移動一個隊員標記至下一個數字格。

小提示：你可以在同個區域擁有複數個隊員標記，且所有在三角區域的隊員標記被視為在相同區域。

推進所有在三角區域的隊員標記至下一個數字格，包括此回合使用“移動”卡進入三角區域或移動至下個數字格的隊員標記。要抵達魷魚頭部，必須透過打出“移動”卡，從數字“8”移動進入。

將速度指示物依順時針方向傳遞給下一位參賽者，並開始下一回合。

行動說明

行動結算的順序

當有複數玩家打出相同行動卡時，從擁有速度指示物的參賽者開始，依順時針方向結算行動卡效果。

1st 阻擋



- ▶ 無法被選為刀捅的目標
- ▶ 可以被選為推動的目標，被推動時即視為淘汰。

2nd 刀捅



- ▶ 在您所在區域（方形區或三角區）選定一個可以被刀捅的目標，使其被淘汰。
- ▶ 無法選定其他同樣打出刀捅的目標。
- ▶ 如果場上唯一一個可以被選為刀捅的目標打出阻擋，你被淘汰。

3rd 推動

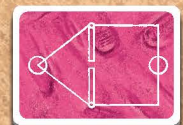
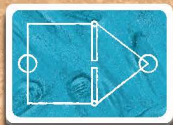


- ▶ 只能推動一個在你的區域中（正方形或三角形）打出阻擋的隊員標記，使其被淘汰。

4th 移動



- ▶ 移動你的其中一個隊員標記：
- ▶ 從安全區移動至方形區域。
- ▶ 從方形區域移動至三角區域的1號格內。
- ▶ 從三角區域的數字格移動至下一個數字格。



1 - 藍方打出阻擋，所以不能被刀捅。

2.a. - 白方與粉紅方打出刀捅。依照速度指示物的順時針方向，白方優先刀捅。白方的 325 刀捅綠方的 056，使其被淘汰。

2.b. - 粉紅方只能刀捅藍方的 240（在安全區的隊員標記不能被選為刀捅目標）藍方已經打出阻擋，所以粉紅方被淘汰，移除粉紅方 021

3 - 黃方推動一個進行阻擋的隊員。黃方 068 推動藍方 067，使其被淘汰。

4 - 綠方與紅方同時打出移動。綠方移動 107 至方形區域。紅方移動 349 至三角形區域的"1號格"。

回合結束。推進藍方 240 至"4號格"、再推進紅方 349 至"2號格"。所有參賽者收回打出的牌，並開始下一個回合。

贏得比賽

第一個抵達鯊魚頭部的隊員將成為最終贏家，遊戲結束。所有還在遊戲板上的隊員標記都被淘汰。另外，在任何時候，遊戲板上只剩下唯一一個隊伍的隊員標記，則該隊自動獲勝。

遊戲開始了



mixlore™



Published by Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol
78041 Guyancourt - France

Game by Nicholas Cravotta, Rebecca Bleau, and Skylar
Cravottableau, BlueMatter Games 2021.

SQUID GAME™/© Netflix. Used with permission.

Illustrations: Mathieu Lidon.

This game is inspired by Netflix's series Squid Game.
This game is not a gambling game. No real money can be won.

中文文化平面設計/LOGO設計：Gru.Tsow、Elaina.Sim

中文翻譯：方小昱 中文校稿：James Wu、Gazza.Liu

© 2022 Kids Power International Ltd. All Rights Reserved.

所有中文翻譯文字、排版均為艾賜魔袋臺灣有限公司所有，
翻印必究。www.Gokids.com.tw