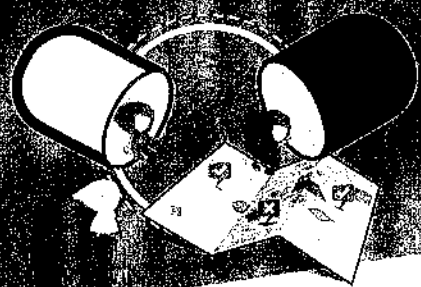


【遊戲介紹】



遠離毒品陷阱

Escape from Drug Infection

反毒桌遊

©張誠博士創意企劃團隊

中國信託反毒教育基金會

1.

選桌長

服務一下大家吧!



2.

玩家角色

..

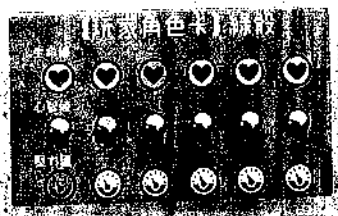
物件

骰子6色x3

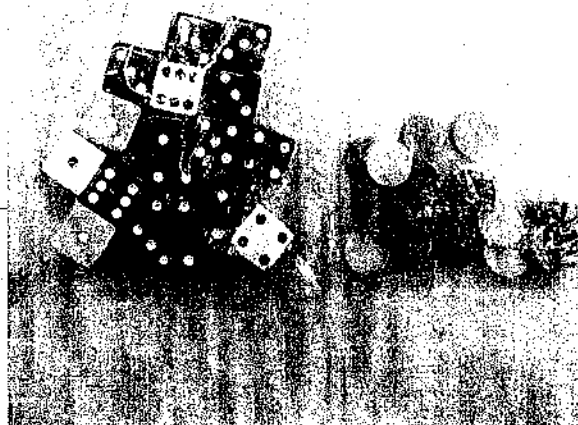
小圓棋紅黃綠各6



染毒判定表x6

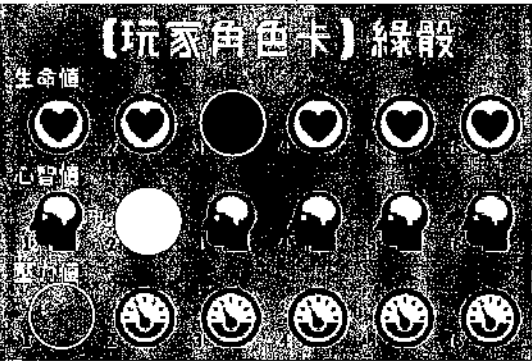


玩家角色卡x6



請桌長發玩家物件

玩家角色卡x1 (紅、黃、藍、綠、白、黑)



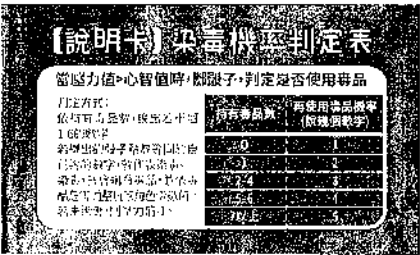
數值小圓旗x3

● 生命：紅x1 放3：歸0就會出局!

● 心智：黃x1 放2：代表意志力!

● 壓力：綠x1 放1

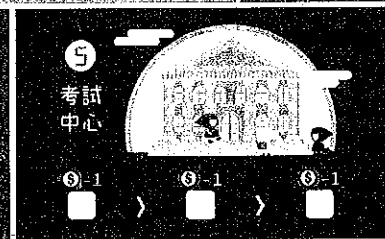
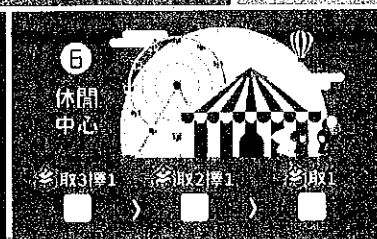
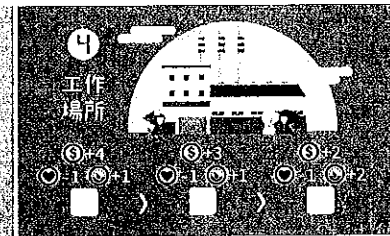
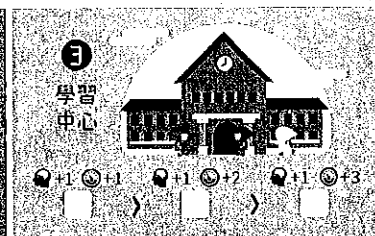
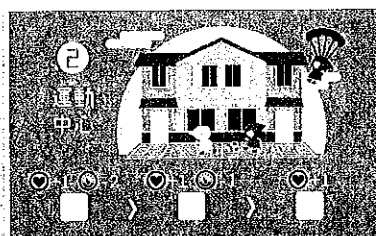
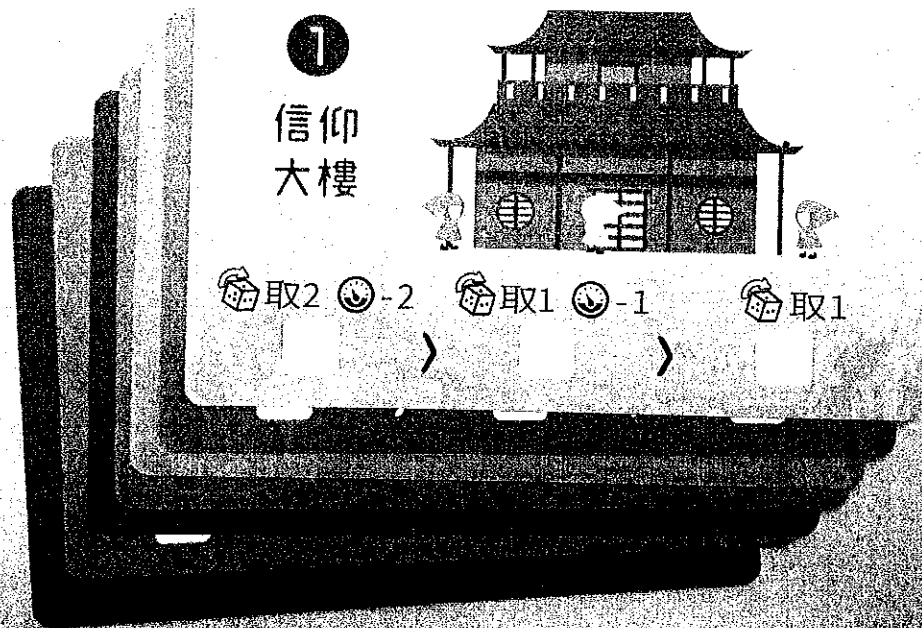
骰子x3



染毒判定表x1

3. 遊戲配置

大樓圖卡x7



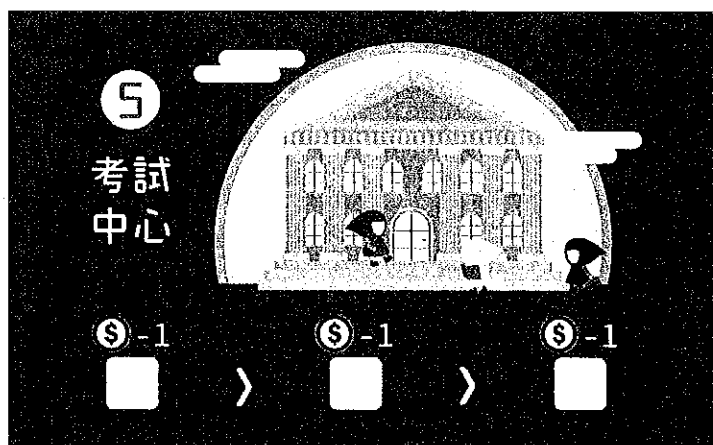
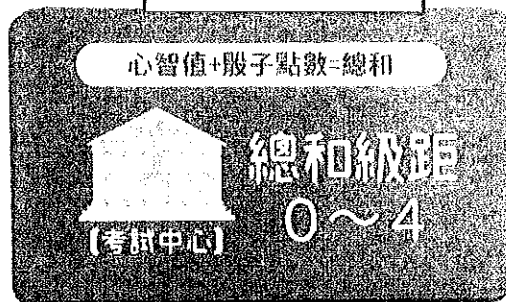
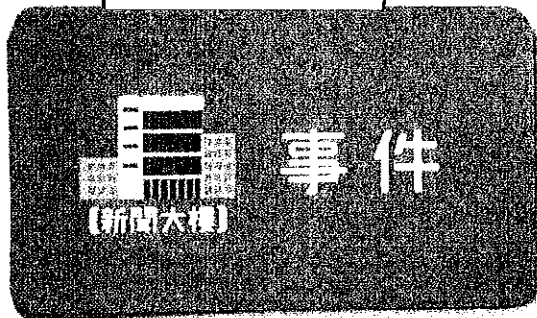
依圖排出大樓圖卡

休閒中心x15

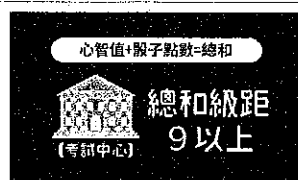
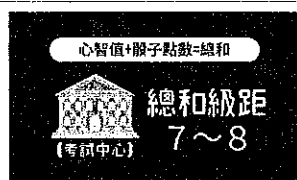


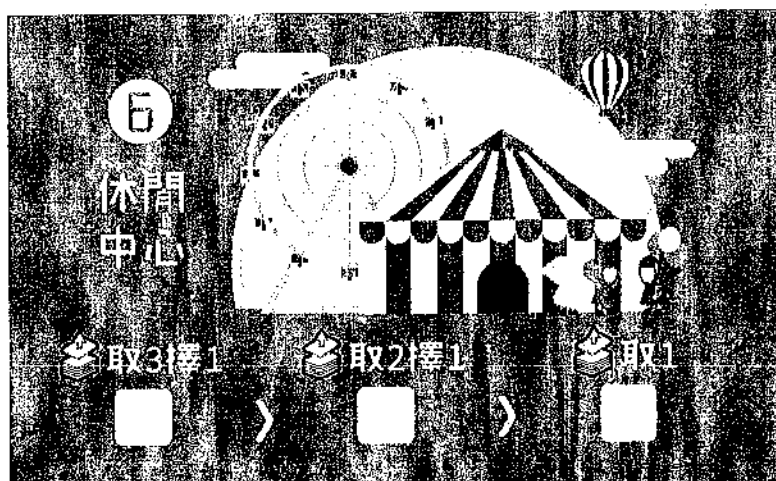
新聞事件卡x16

考試中心卡x15



請桌長將考試中心
級距卡分類

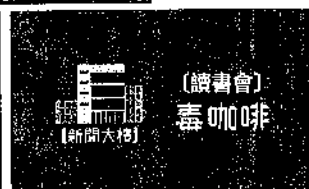
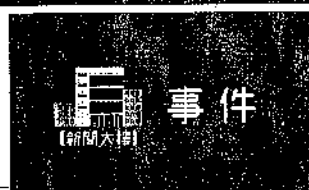




休閒中心卡
整疊放置下方

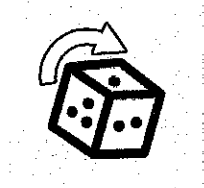


請桌長將
新聞事件卡分類





毒品卡

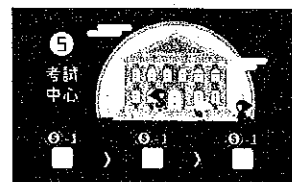
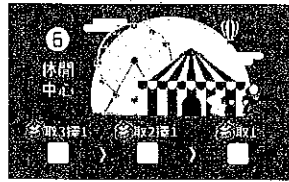
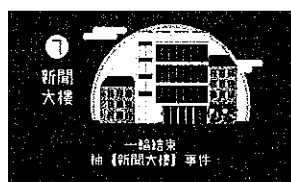
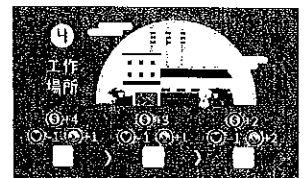
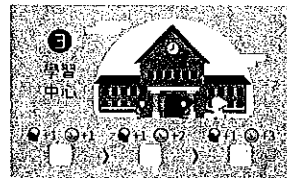
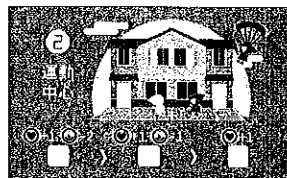


重擲卡



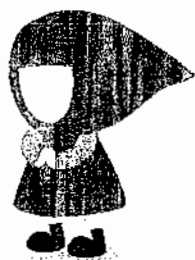
錢

均由桌長保管&活動中協助發放



2.

遊戲方式



起始玩家&發錢

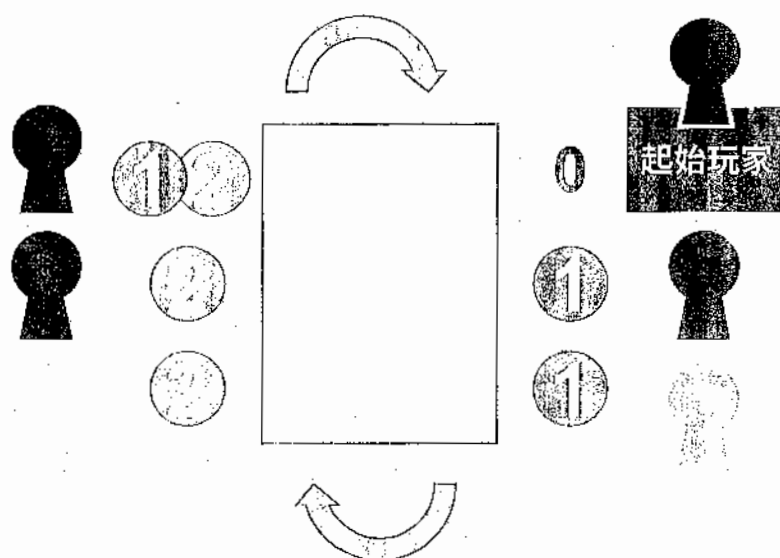
1. 發“起始玩家卡”

由最年輕者當起始玩家



2. 發錢

起始玩家有優先選擇權，
錢給比較少，反之亦然。

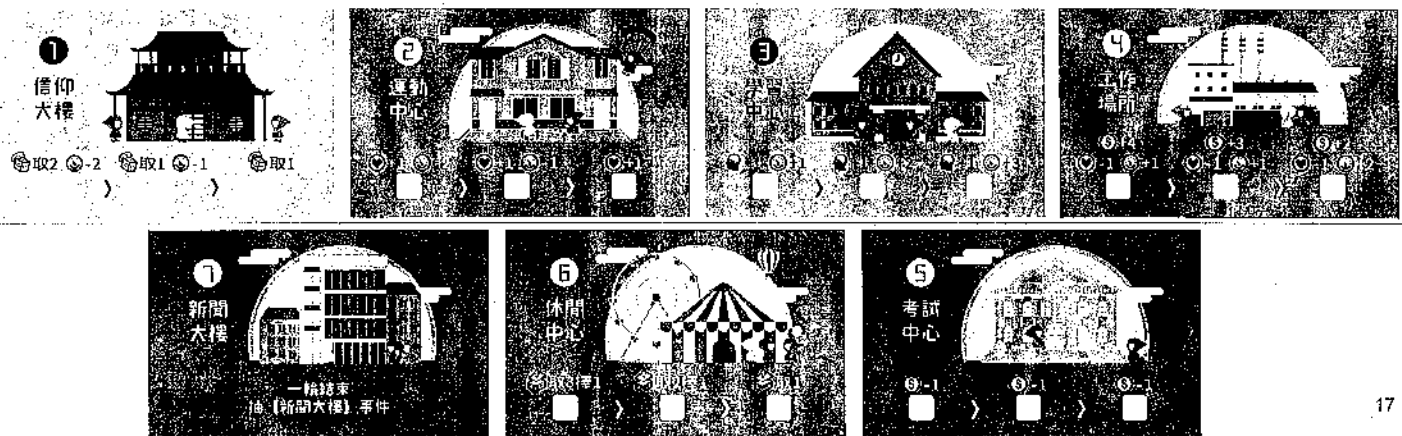


請桌長發錢：由起始玩家開始順時針按順序為0—1—1—2—2—3元

甩骰子、選場景

先不動作
講解完才開始

每位玩家手上都有三顆骰子，代表人生運氣
每一輪有三次機會選擇六大人生場景
每個場景皆有3個白色格子可以選擇
選擇也代表了我們的思考模式與模擬社會競爭



17

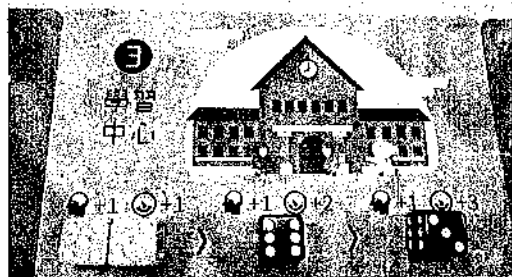
選擇步驟

1. 每個人同時甩3個骰子
2. 從起始玩家開始，每人輪流放一個骰子到白色格子



※同數字、同顏色不可重複擺放於同大樓

3. 選項只剩同數字或同顏色時↓



可加碼到其他同色骰子增大數字

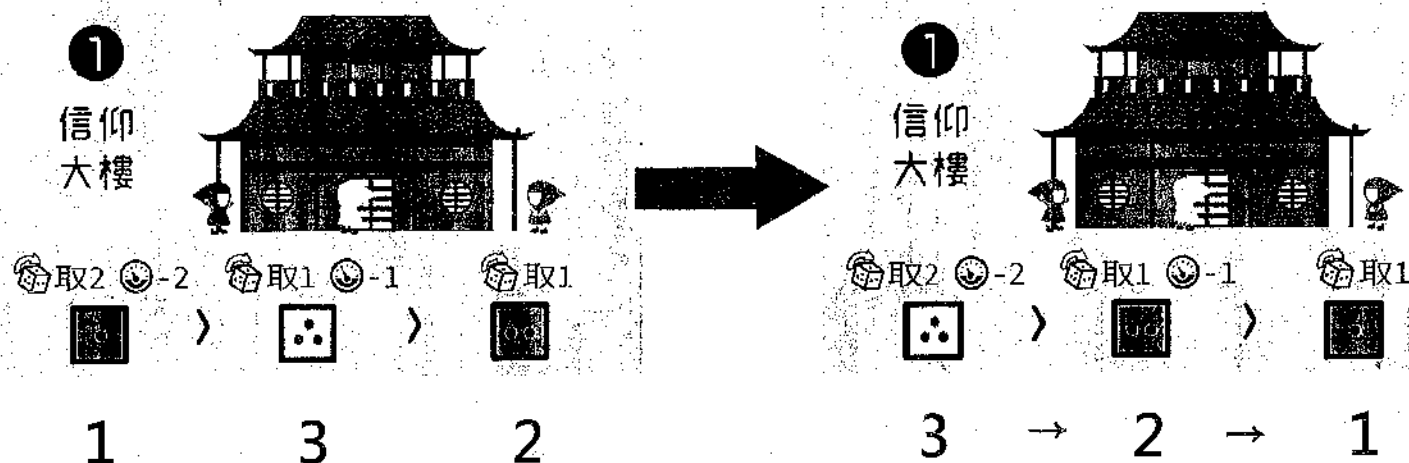


相同數字一同移除骰子喪失作用



先不動作
講解完才開始

排順序



依點數大小排骰子順序(左至右)

→代表社會是競爭的

勝利方式

\$ 錢 + ☆ = 總分

最高分且最後無染毒為「反毒大使」

(有染毒的取消資格給下一位)

※ 遊戲重點在於「人生管理」

※ 避免：染毒、陣亡 (生命值=0)



勝利方式

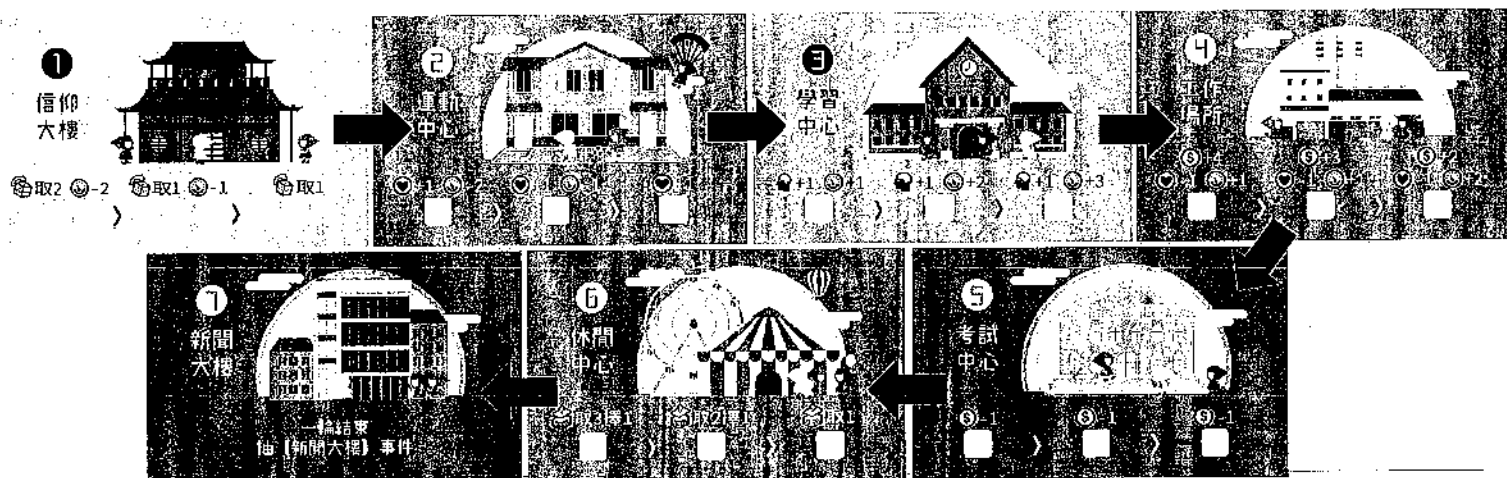
\$ 錢 + ☆ = 總分



3.

遊戲場景





場景作用順序

1 信仰 大樓

取2 取1 取1
-2 -1

桌長協助：
作用完請將骰子取
回給該顏色玩家

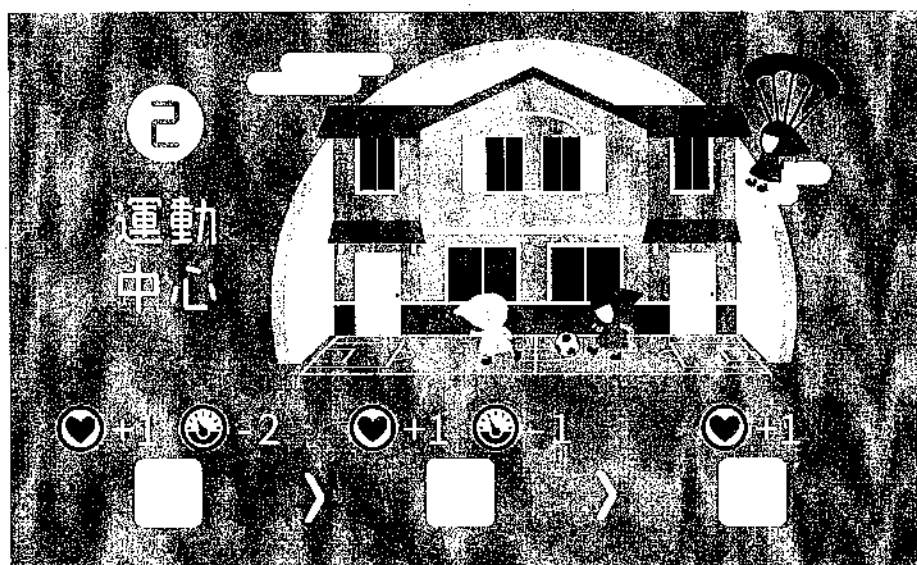


1. -壓力：信仰可以使大調適壓力

2. 重擲卡：染毒判定若中毒可重骰(數字不能改)

信仰可以使人在即將誤入歧途的時候，加強心靈的倚靠，給自己再一次機會

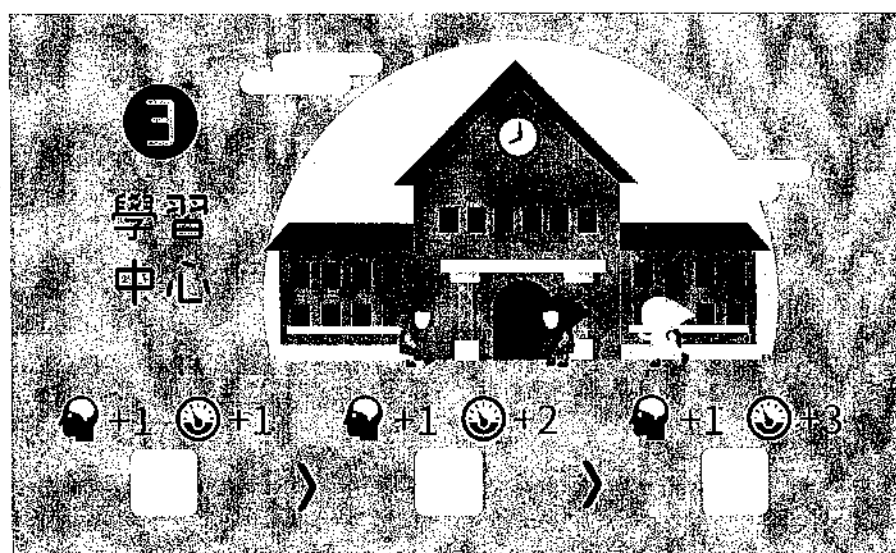
請桌長發重擲卡、扣壓力



1. +生命：運動使人健康

2. - 壓力：運動可以舒壓

請桌長協助加生命&扣壓力

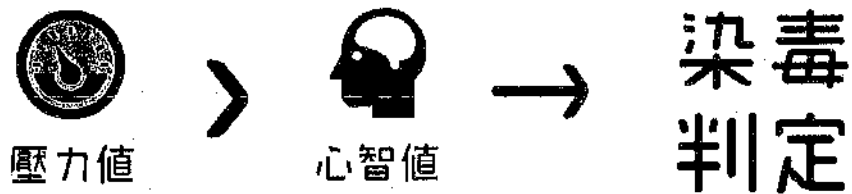


1. +心智：學習使人心智成長

2. +壓力：學習同時帶來壓力

請桌長協助加心智&加壓力

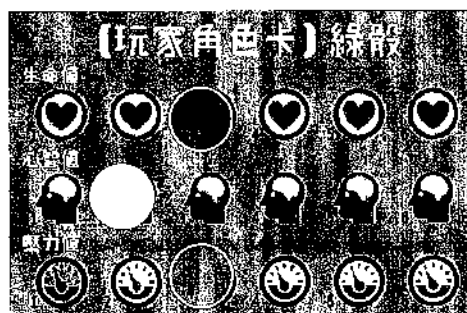
整場遊戲過程中



此時應該有人需要染毒判定了!

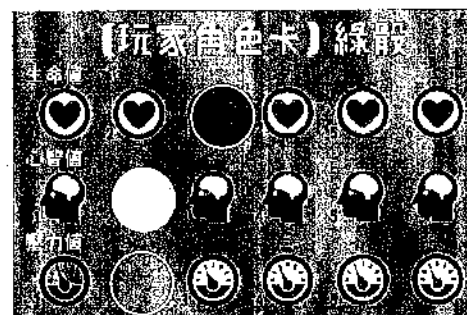
27

染毒判定

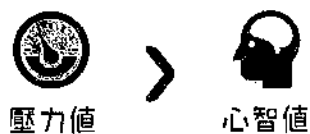


〔數字不同〕
壓力-1

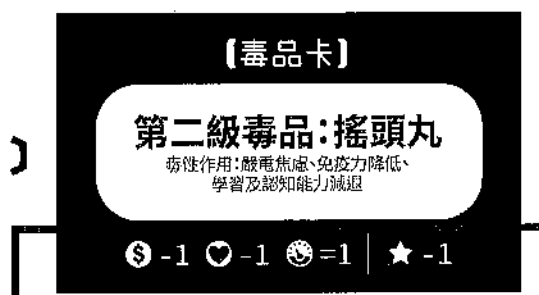
→ 染毒判定
1-6喊一個數字
甩骰子是否相同



Tips: 做一次退一格, 要退到跟心智值一樣位置



〔數字相同=吸毒〕
抽一張毒品卡
作用卡片效果→



如果你染毒了!



讓同桌夥伴知道你抽到什麼卡
並念出毒性作用

※若玩家沒錢可用扣生命值或心智值代替

29

染毒機率判定表

【說明卡】染毒機率判定表

當壓力值>心智值時,擲骰子,判定是否使用毒品

判定方式:
依持有毒品數,說出若干個1-6的數字。
若擲出的骰子點數等同於自己說的數字,就代表染毒。
染毒,就會購買毒品,並依毒品危害調整玩家角色卡數值。
若未染毒,則壓力值-1。

持有毒品數	再使用毒品機率 (說幾個數字)
0	1
1	2
2-4	3
5-6	4
7以上	5

1張毒品卡 → 喊2個數字再甩

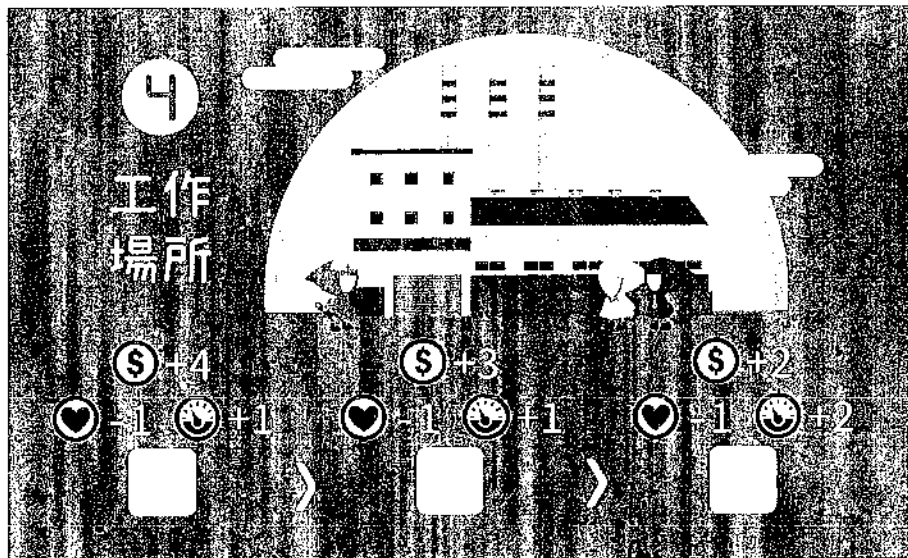
2,3,4張毒品卡 → 喊3個數字再甩

5,6張毒品卡 → 喊4個數字再甩

7張以上 → 喊5個數字再甩

模擬毒品成癮

※持有毒品卡越多越容易再次吸毒



1. +錢：工作可以賺錢
2. +壓力：工作帶來壓力
3. -生命：工作是勞累的

請桌長協助給錢
&加壓力&扣生命

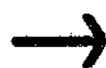
整場遊戲過程中



壓力值

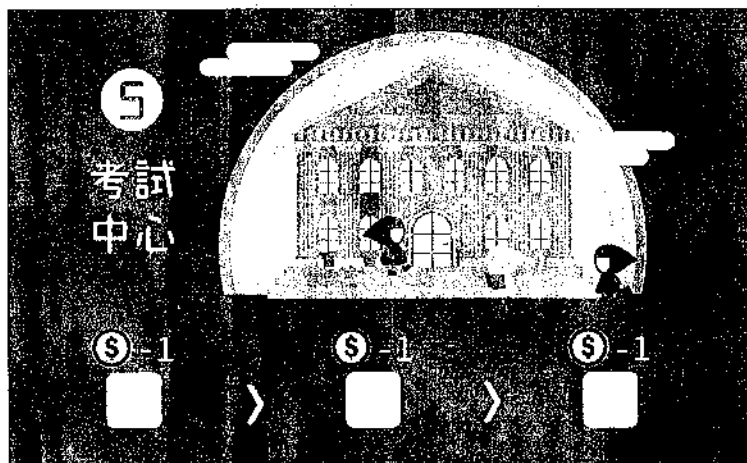


心智值

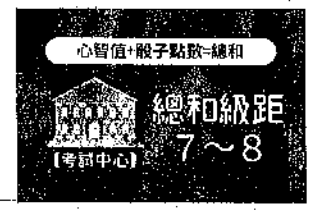
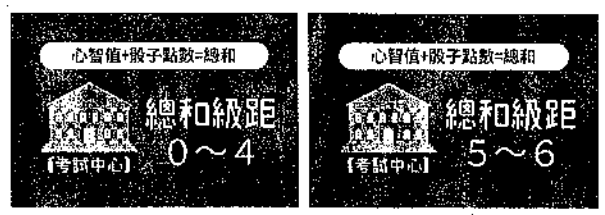


染毒判定

此時應該有人需要染毒判定了!

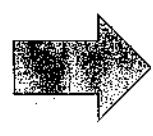


先不動作
講解完才開始

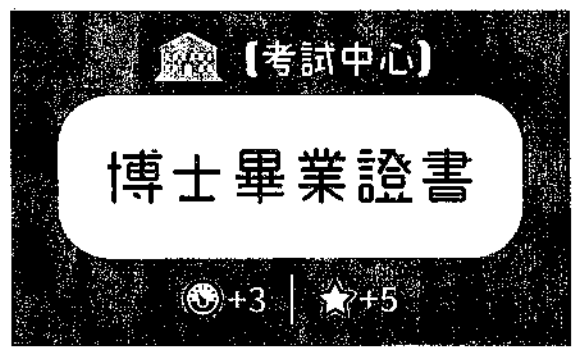


1. - 錢：給桌長1元 (沒錢直接拿回骰子無作用)
2. 甩一個骰子的數字 + 心智值 = 考試分數
(考試運氣) (考試實力)

3. 拿一張考試分數的級距牌



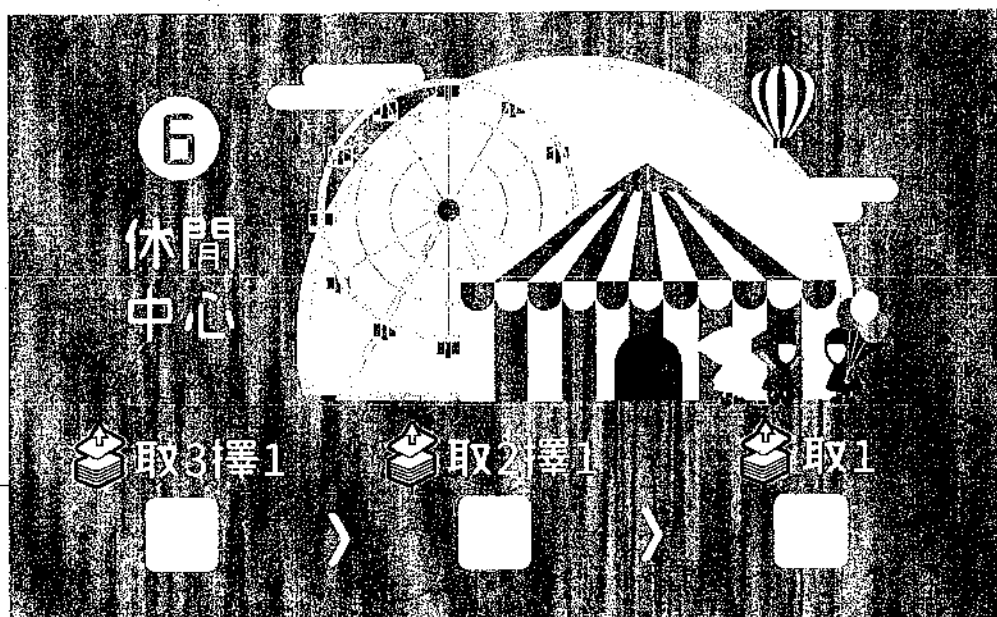
先不動作
講解完才開始



1. + 壓力： 考試壓力大
2. + ☆ 總分： 考試獲取人生總分

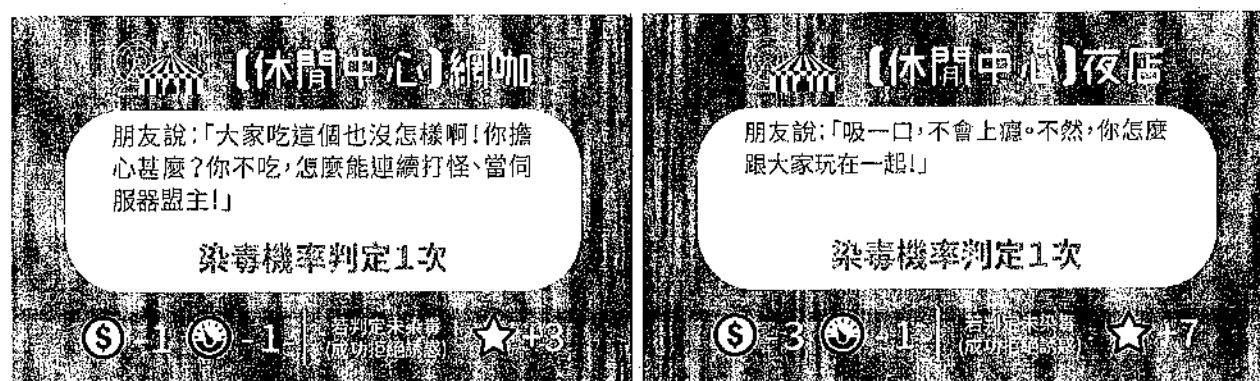
遊戲勝利：人生總分 ☆ + \$ 錢

先不動作
講解完才開始



娛樂類

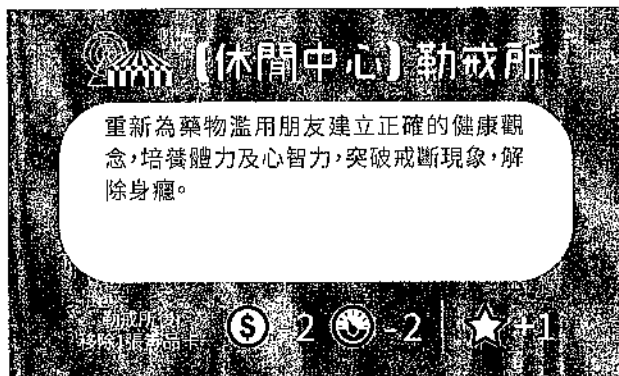
先不動作
講解完才開始



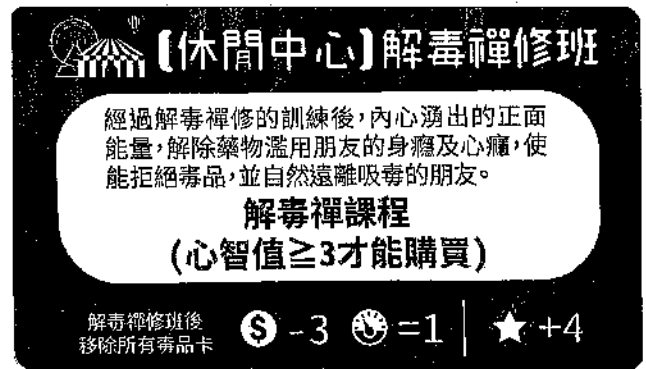
1. - 錢 :
2. 染毒判定：這些是高染毒場所
3. - 壓力：休閒釋放壓力
4. 中毒的抽毒品卡，沒中的保留卡片+ ☆總分
(抗拒毒品成功)

戒毒類

先不動作
請解完才開始



戒毒效果：一張毒品卡



戒毒效果：所有毒品卡

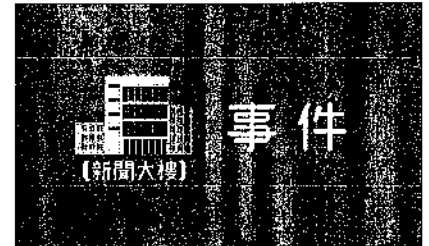
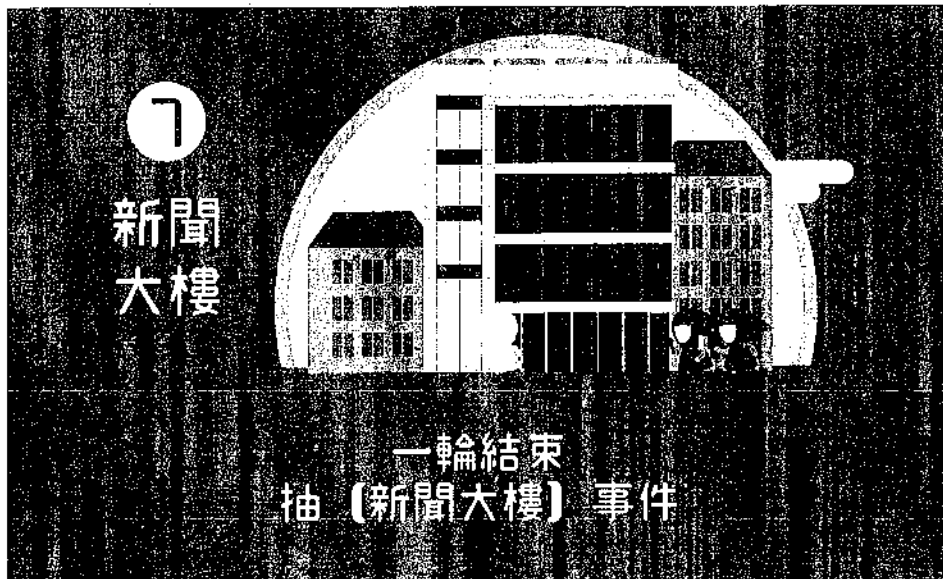
1. - 錢
2. - 壓力
3. 可選擇是否幫自己或一位玩家戒毒
4. 保留卡片 + ★總分



請桌長協助：拿3張留1張 / 拿2張留1張 / 拿1張

※只能選擇財力能夠負擔的卡牌(沒錢直接拿回骰子無作用)

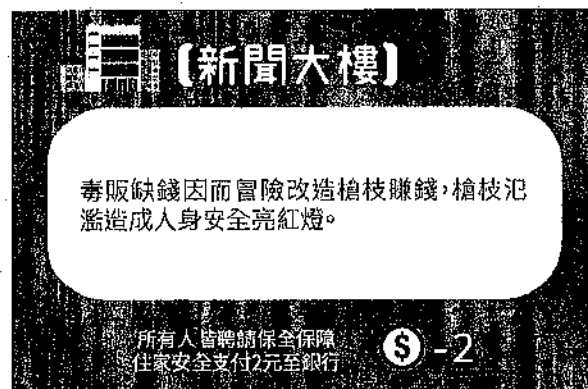
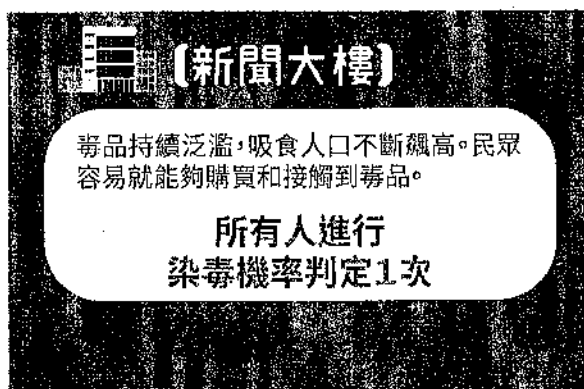
先不動作
講解完才開始



新聞事件：

- 1) 所有人受影響
- 2) 請起始玩家抽一張 事件卡

先不動作
講解完才開始



從起始玩家開始
每個人做染毒判定

每個人交給桌長2元
※若沒錢可用扣生命值或心智值代替

先不動作
講解完才開始

【新聞大樓】事件

【讀書會】

準備考大學時，參加讀書會，同學介紹一款提神咖啡，喝了晚上精神好，也不會想睡覺。當初以為用一、兩次沒關係，沒想到從此陷入毒品的深淵，不能自拔。

每人一張提神咖啡牌。不能看自己的牌，二個人相互交換卡牌觀看後給提示，由玩家決定是否使用。

進入事件
[讀書會-毒咖啡]

【新聞大樓】事件

【朋友聚會】

嘉義一名高中生「小方」，與同學聚會時，吃了包裝成「小熊軟糖」的搖頭丸。販毒集團利用青少年的好奇心，將毒品包裝成零食，降低戒心。

每人一張小熊軟糖牌。不能看自己的牌，二個人相互交換卡牌觀看後給提示，由玩家決定是否使用。

進入事件
[朋友聚會-小熊軟糖]

[小熊軟糖]與[毒咖啡]事件：

- 1) 每人一張[小熊軟糖]或[毒咖啡]卡，不可看牌
- 2) 順時針交給下家，下家看牌
(黑色為毒品卡、紫色為安全牌)
- 3) 看完後蓋牌還給上家
- 4) 從起始玩家開始，給上家建議是否要留牌，
(玩家可以選擇幫他或是陷害)上家必須決定是否要保留。

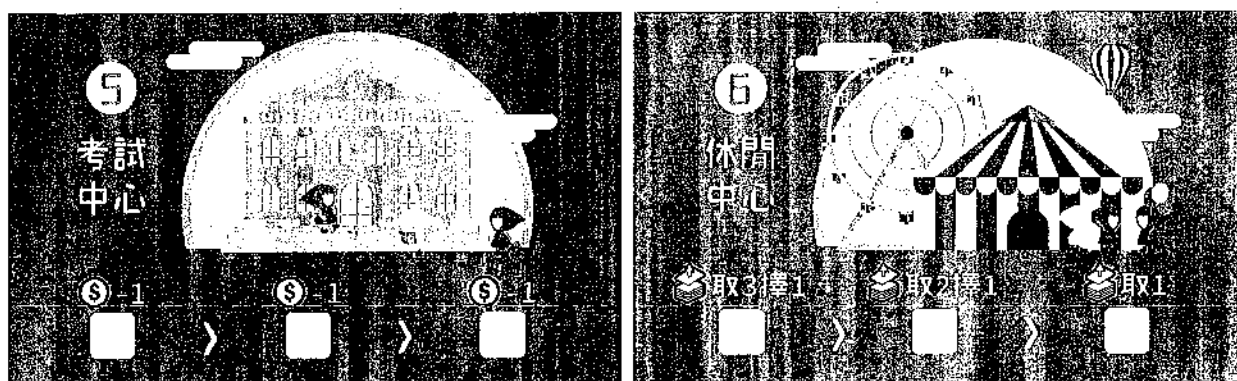
- 5) 以此類推到所有玩家，最後一起開牌，不留牌還給桌長，留著作用卡片效果

※ 手上有毒品卡者，若拿到毒品卡因有毒癮喪失拒絕能力只能接受

先不動作
講解完才開始

【新聞大樓】 【朋友聚會】 小熊軟糖	【新聞大樓】 【讀書會】 毒咖啡
【新聞大樓】事件 【朋友聚會】賣小熊軟糖 包裝完整 沒有被破壞或重新包裝過的痕跡 ☹️-1 ★+1	【新聞大樓】事件 【朋友聚會】毒小熊軟糖 偽裝成知名品牌包裝的毒品 第二級毒品：安非他命 製造方式：高濃度酒精+安非他命+色拉油+糖+麥芽糖+色素 ☹️-1 ☹️=1 ★-1

染毒
【毒品卡】喪失拒絕能力



注意! 以上兩場景，如果沒有錢，選擇只剩考試中心和休閒中心還是要被迫選擇唷! 但不可以用生命值和心智值來換錢!

第一輪結束



起始玩家

第二輪：

1. 起始玩家卡交給下一位
2. 在目前的狀態下，重新甩三個骰子選擇場景
(不移動玩家個人質量狀態、也不重新發錢)

45

第二輪結束

46

4.

遊戲結束



1. 四回合結束

2. \$ 錢 + ☆ = 總分

最高分且最後無染毒為「反毒大使」

(有染毒的取消資格給下一位)

※ 遊戲重點在於「人生管理」

※ 避免：染毒、陣亡(生命值=0)



相關行政注意事項及說明

- 原則上每一次遊戲玩4輪(新聞事件卡剛好4張)，再進行最後成績統計。
- 若因時間限制，至少玩滿3輪，較能體驗出人生管理之差異。
- 第一輪進行速度會比較慢，因需進行較詳細說明。
- 若要帶領全班同學一起進行，建議先挑選適當之桌長，並針對桌長先進行遊戲訓練，以使課室教學順利進行。

49

5.

人生回顧~很重要！

和你的夥伴心得分享吧！



桌遊設計概念要點(引導反思重點)

1. 模擬社會競爭與人生的無可奈何、被迫選擇

- 沒有得放的時候，即使你不想選擇那個大樓卻還是得放。

2. 選擇時的壓力及同儕的起鬨

- 同學在旁邊一直叫你選你不想要去的大樓或聽從別人去做選擇。

3. 吸毒一時的開心，卻會不斷的對人生產生負向影響

- 一旦吸了毒(拿到毒品卡)後，人生選擇會處處卡關。

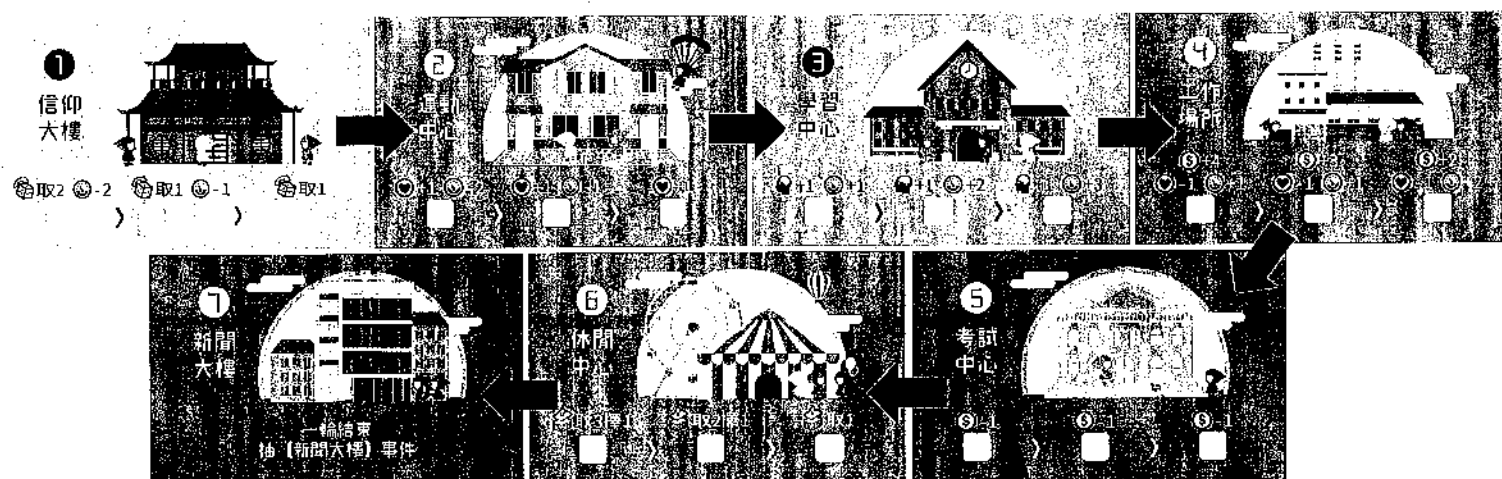
4. 選擇前要謹慎思考、選擇後要為其負責

- 大部分同學在做選擇時都是沒有考慮後果的！

5. 有一個值，只會增加，不會減少？

- 當你意志力夠堅定，毒品很難靠近你！

51



場景作用順序的意義：先做好準備，才做有風險的選擇！

陪孩子回顧人生

1. 先由最高分者(反毒大使)優先分享，依分數高至低進行分享
 2. 重點提問：
 - 請玩家從得分(星&錢)回顧自己人生場景時如何「選擇」
 - 是否有染毒？如何染毒？未染毒如何遠離毒品？
 - 印象最深刻的地方
 3. 請玩家思考遊戲中的選擇方式是不是和自己日常生活類似？
-

53

回饋問卷

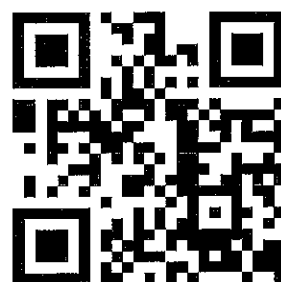


54

請支持中國信託反毒教育基金會



中國信託反毒教育基金會FB



中國信託反毒教育基金會官網

55



遊戲中了解自己,做好人生管理,
人人都可以成為反毒大使!



遠離毒品陷阱
Escape from Drug Infection 反毒桌遊

6.

收拾物件

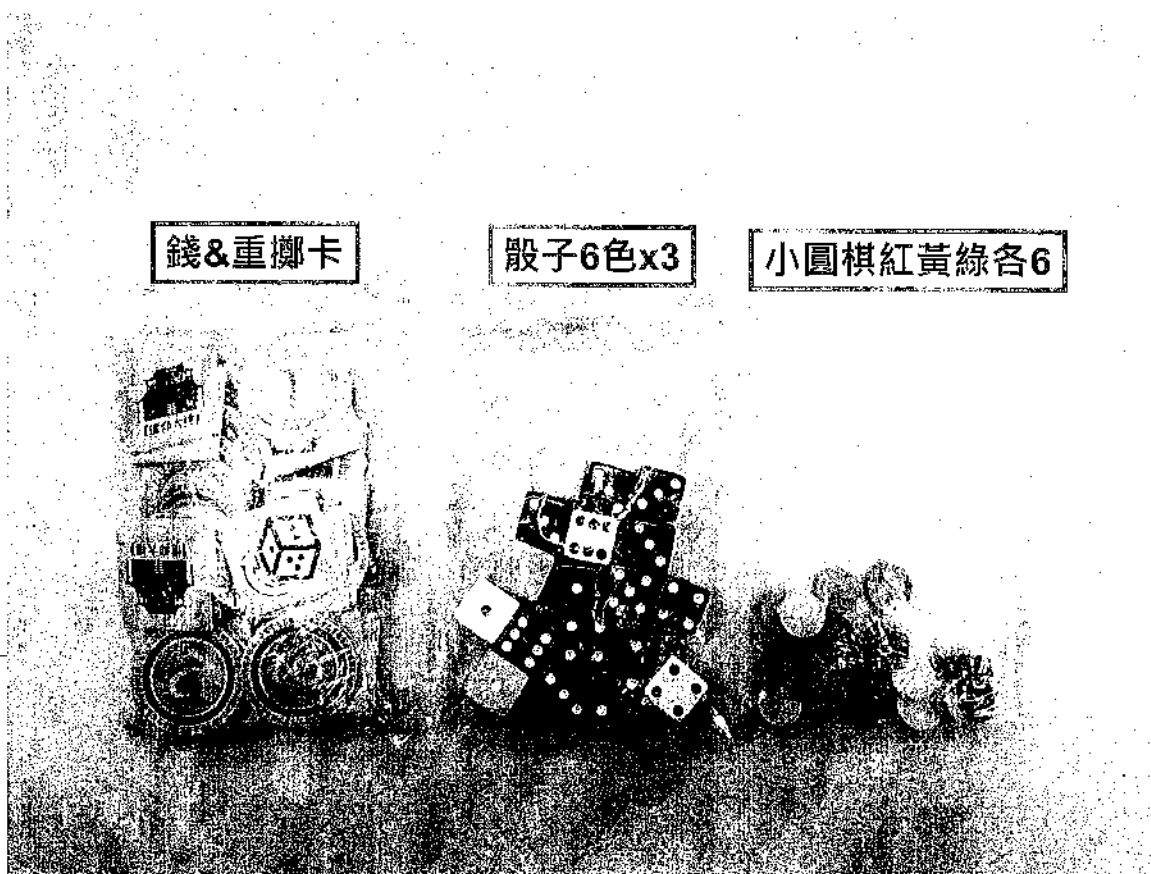
玩完也要收好就定位!



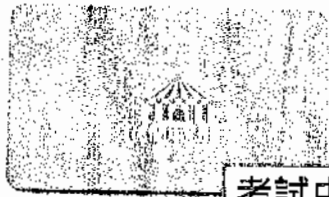
錢&重擲卡

骰子6色x3

小圓棋紅黃綠各6



休閒中心x15



新聞事件卡x16



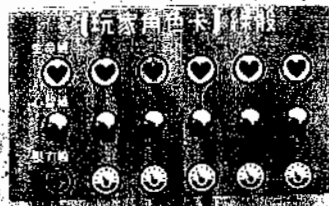
考試中心卡x15



毒品卡x14



染毒判定表x6

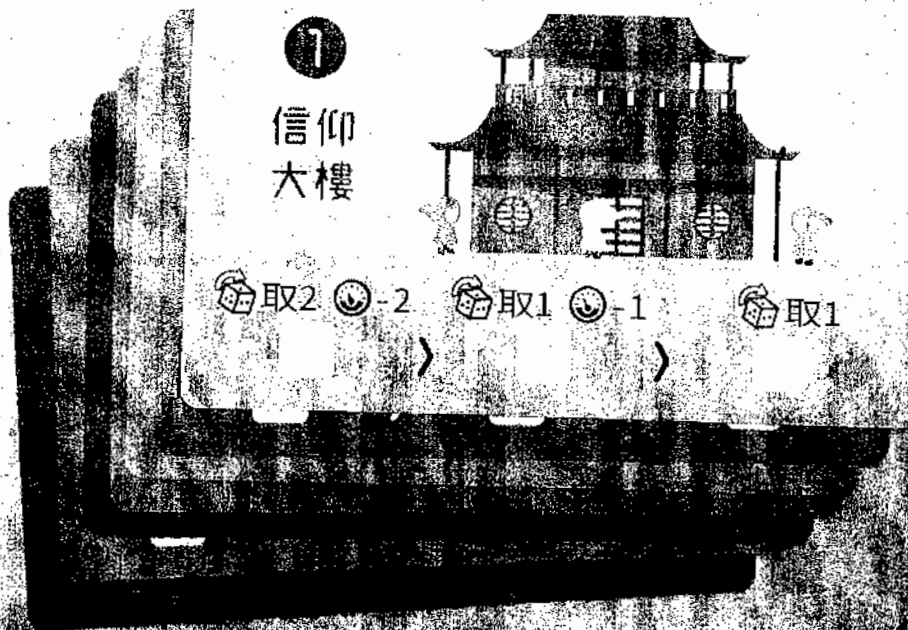


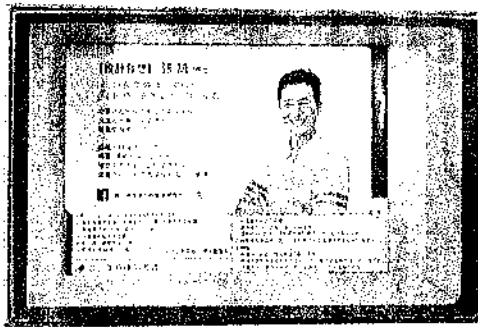
玩家角色卡x6



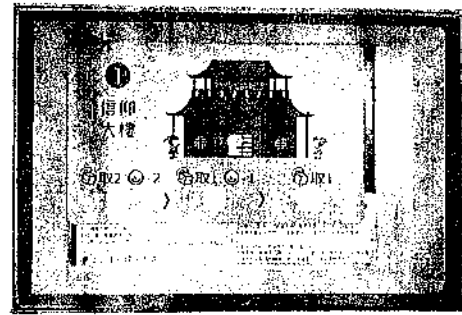
起始玩家卡x1

大樓圖卡x7

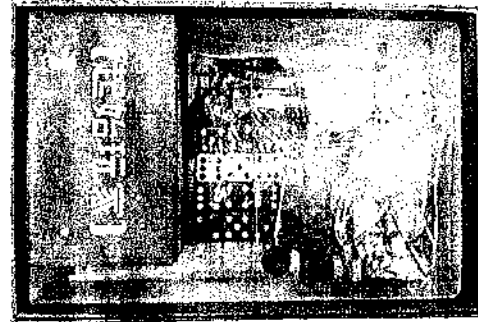




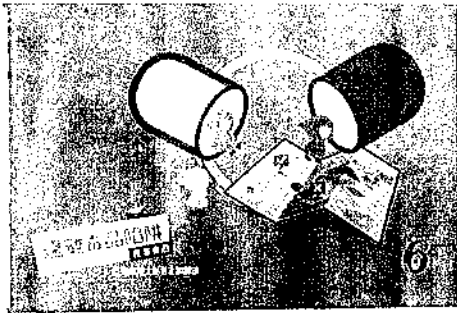
1.放入說明書&理念說明卡



2.放入大樓圖卡



3.放入小卡 / 骰子 / 小圓棋 / 錢&重擲卡



4.蓋上上蓋，完成收納

遠離毒品陷阱
Escape from Drug Infection 反毒桌遊



我支持 · 台灣無毒



中國信託反毒教育基金會

© 張誠博士創意企劃團隊