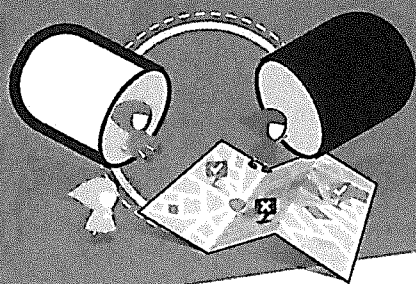


【遊戲介紹】



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!

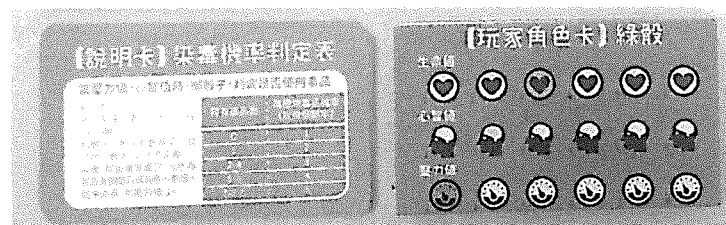


2.

玩家角色



物件



染毒判定表x6

玩家角色卡x6

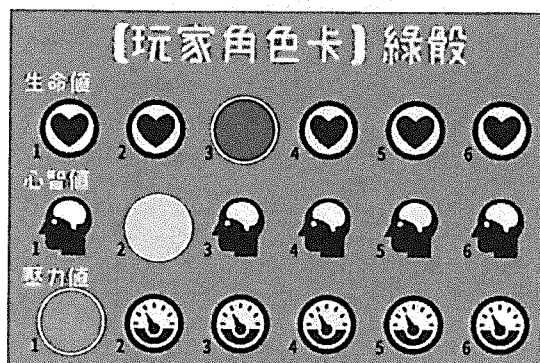


骰子6色x3

小圓棋紅黃綠各6

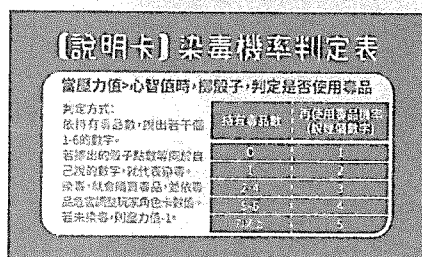
請桌長發玩家物件

玩家角色卡x1 (紅、黃、藍、綠、白、黑)



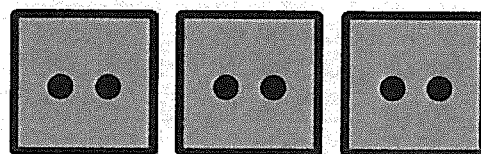
數值小圓旗x3

- 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



染毒判定表x1

骰子x3



5

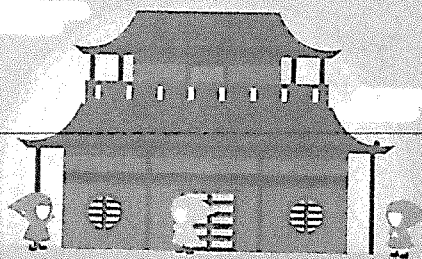
3.

遊戲配置



大樓圖卡x7

1
信仰
大樓



取2 2-2 取1 1-1 取1

> >

1
信仰
大樓



取2 2-2 取1 1-1 取1

> >

2

運動
中心



+1 2 +1 1 +1

> >

3

學習
中心

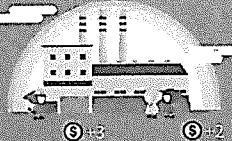


+1 +1 +1 +2 +1 +3

> >

4

工作
場所

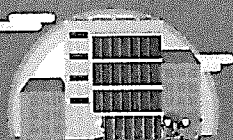


+4 +3 +2
1 +1 1 +1 1 +2

> >

7

新聞
大樓



一輪結束
抽(新聞大樓)事件

6

休閒
中心

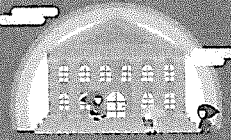


取3樓1 取2樓1 取1

> >

5

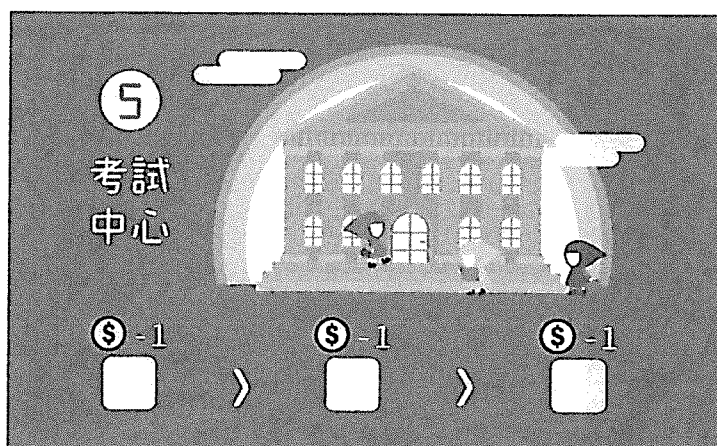
考試
中心



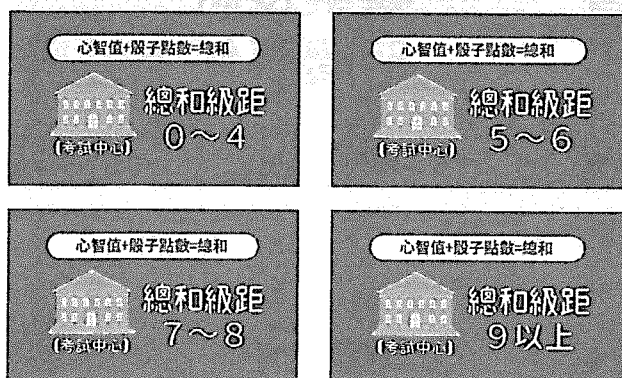
-1 -1 -1

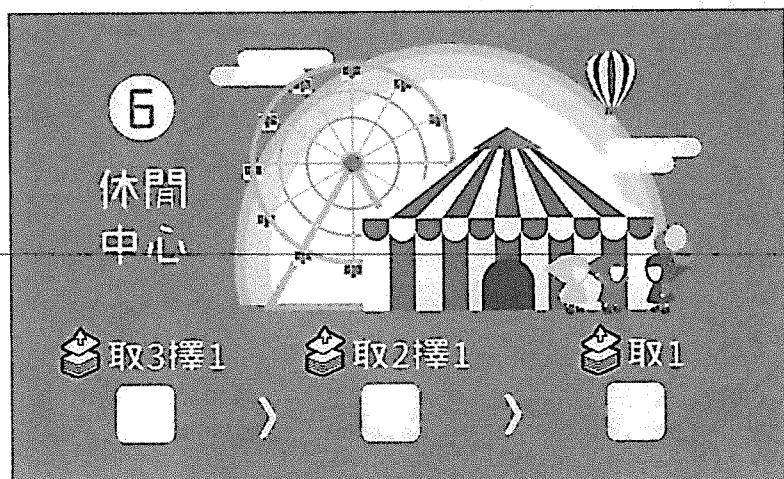
> >

依圖排出大樓圖卡

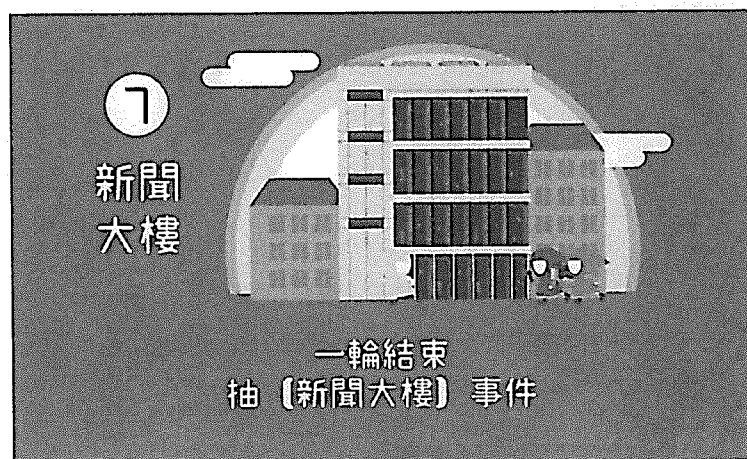
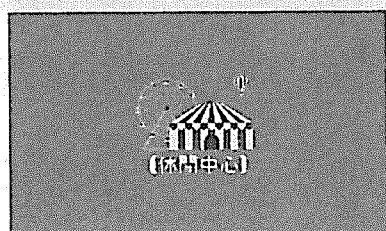


請桌長將考試中心
級距卡分類

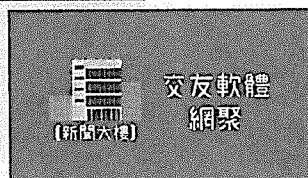
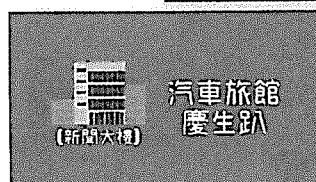
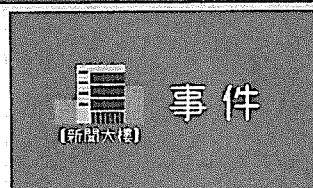




休閒中心卡
整疊放置下方

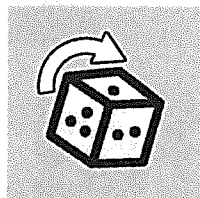


請桌長將
新聞事件卡分類

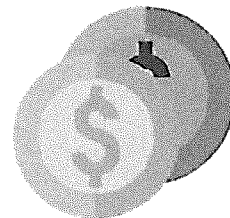




毒品卡

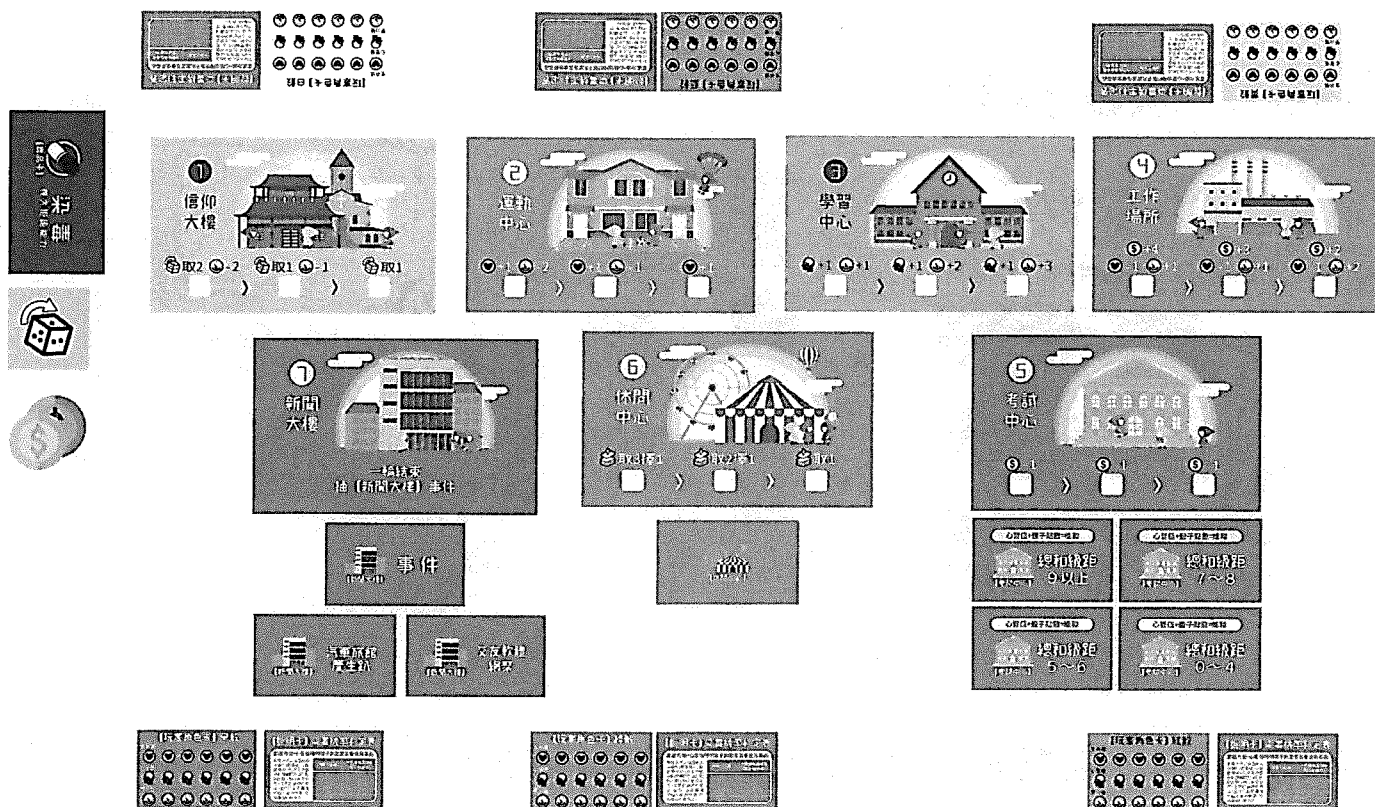


重擲卡



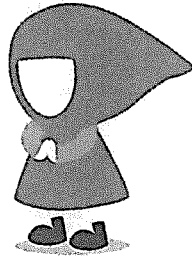
錢

均由桌長保管&活動中協助發放



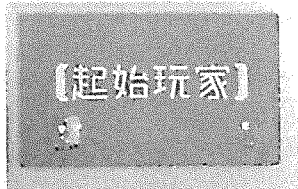
2.

遊戲方式

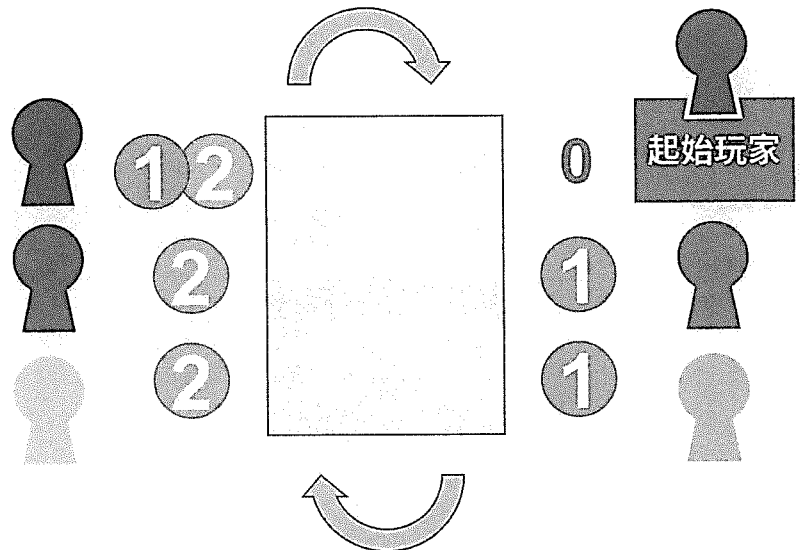


起始玩家&發錢

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。

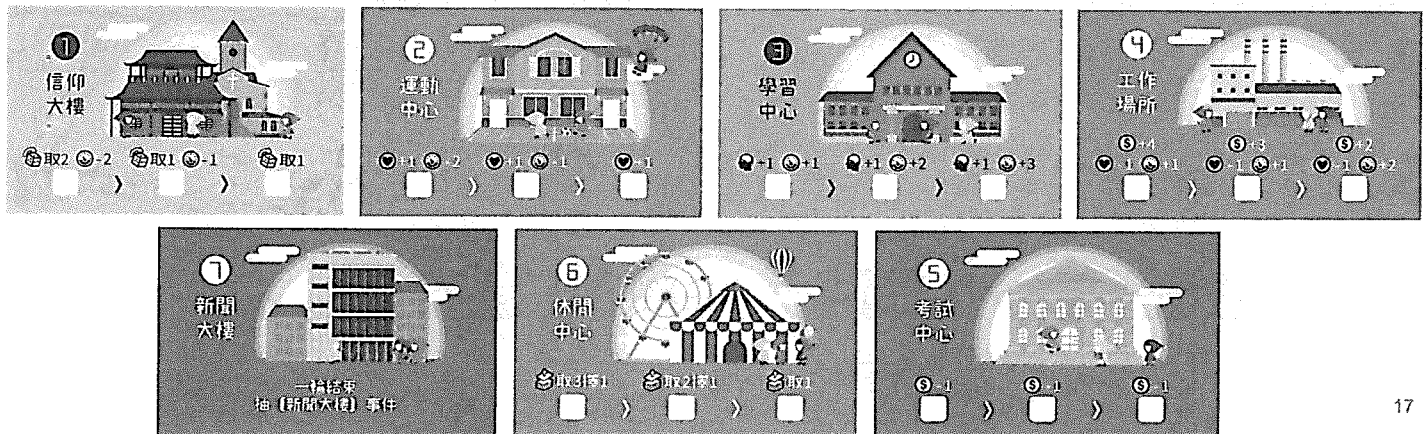
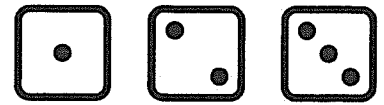


請桌長發錢：由起始玩家開始順時針按順序為0—1—1—2—2—3元

先不動作
講解完才開始

甩骰子、選場景

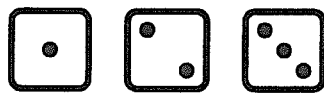
每位玩家手上都有三顆骰子，代表人生運氣
每一輪有三次機會選擇六大人生場景
每個場景皆有3個白色格子可以選擇
選擇也代表了我們的思考模式與模擬社會競爭



17

選擇步驟

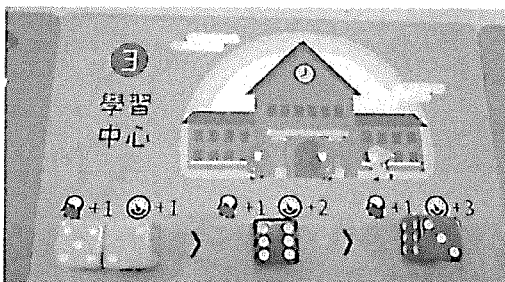
1. 每個人同時甩3個骰子



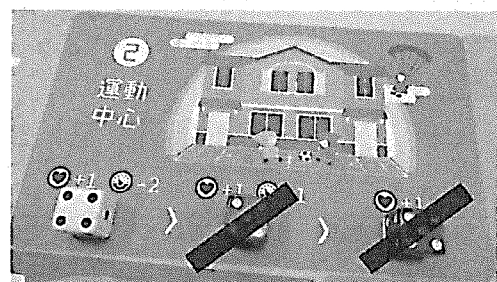
2. 從起始玩家開始，每人輪流放一個骰子到白色格子

※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

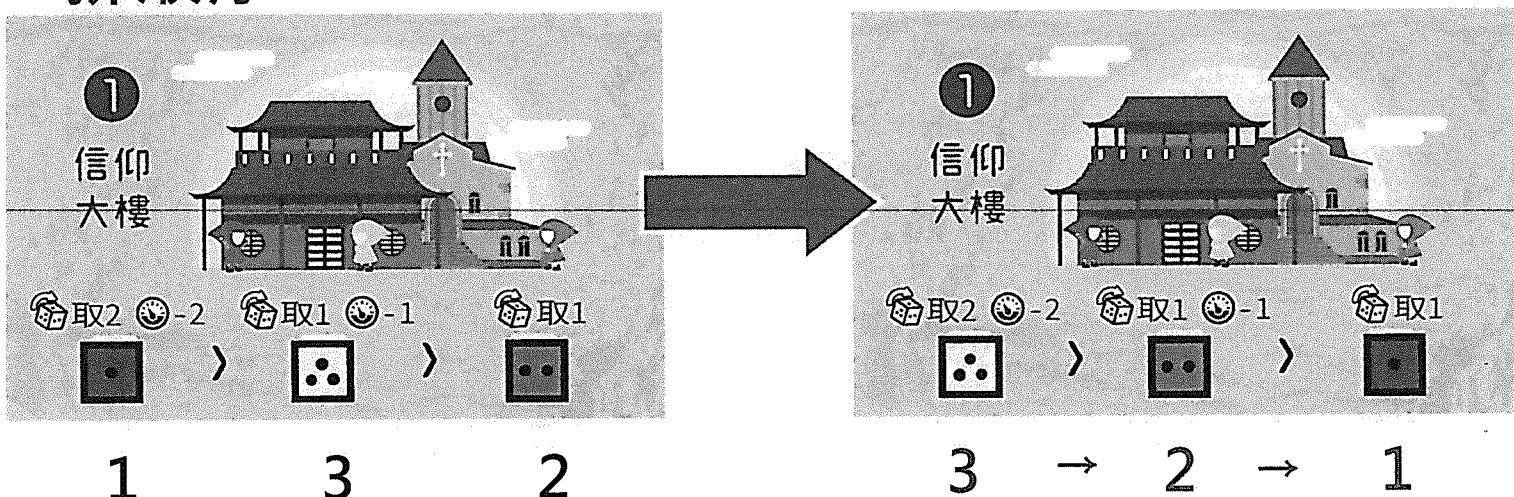


相同數字一同移除骰子喪失作用

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)

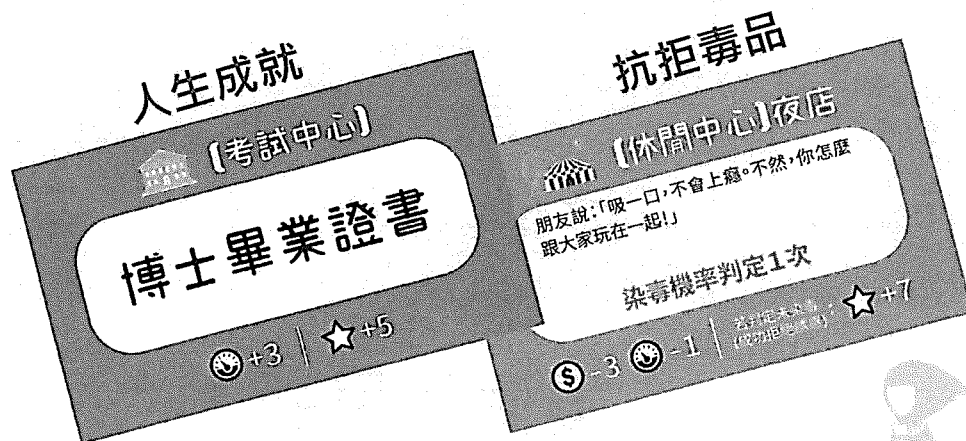
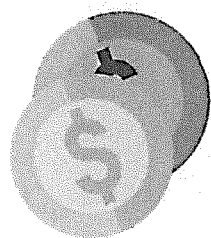
※ 遊戲重點在於「人生管理」

※ 避免：染毒、陣亡(生命值=0)

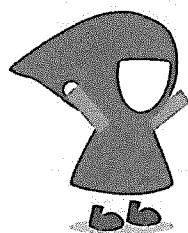


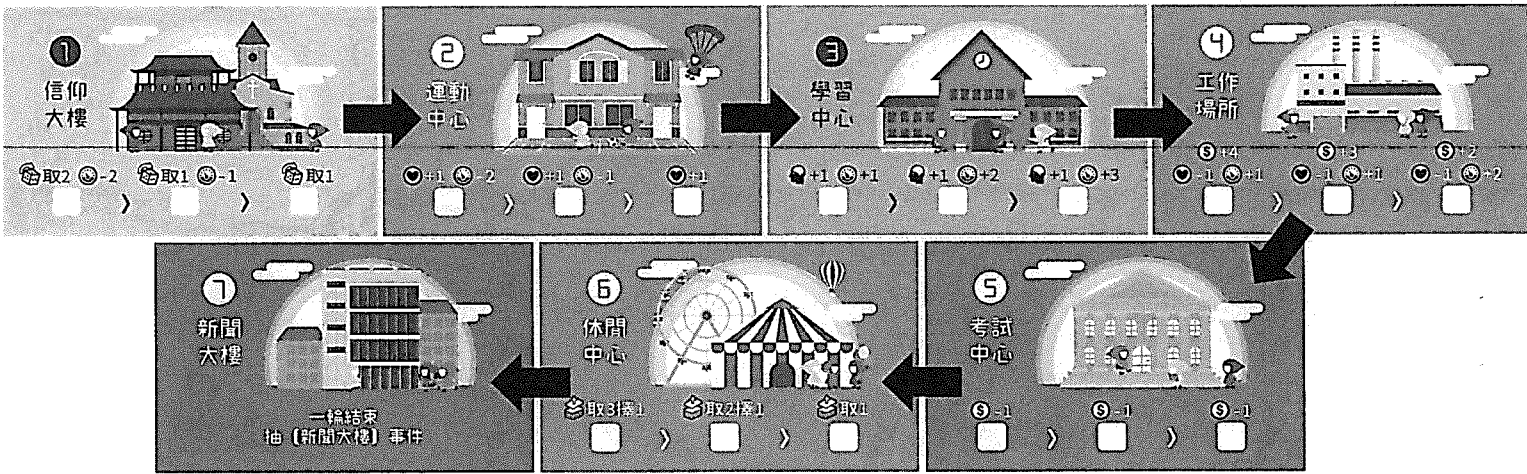
勝利方式

$$\text{\$ 錢} + \star = \text{總分}$$

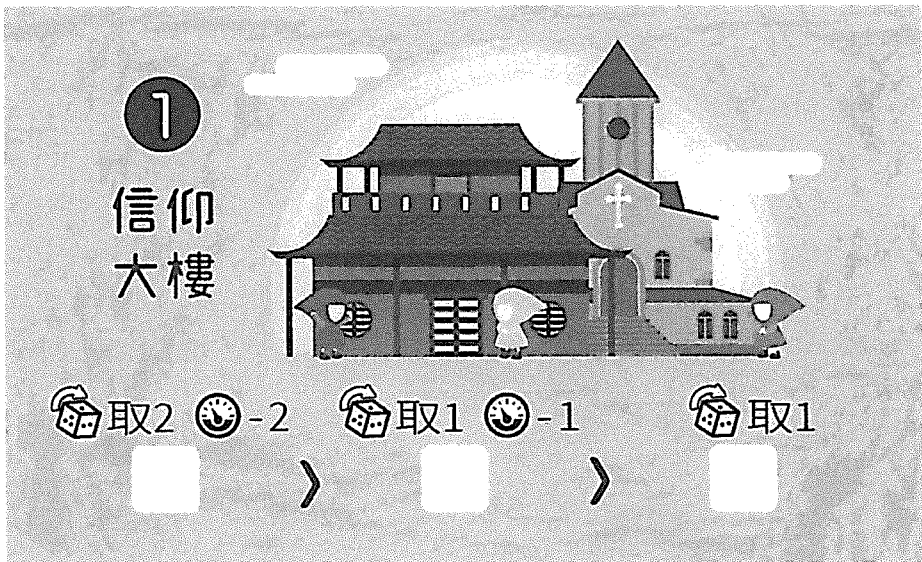


3. 遊戲場景

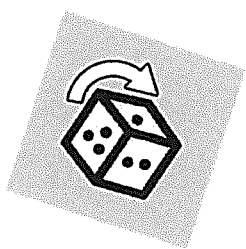




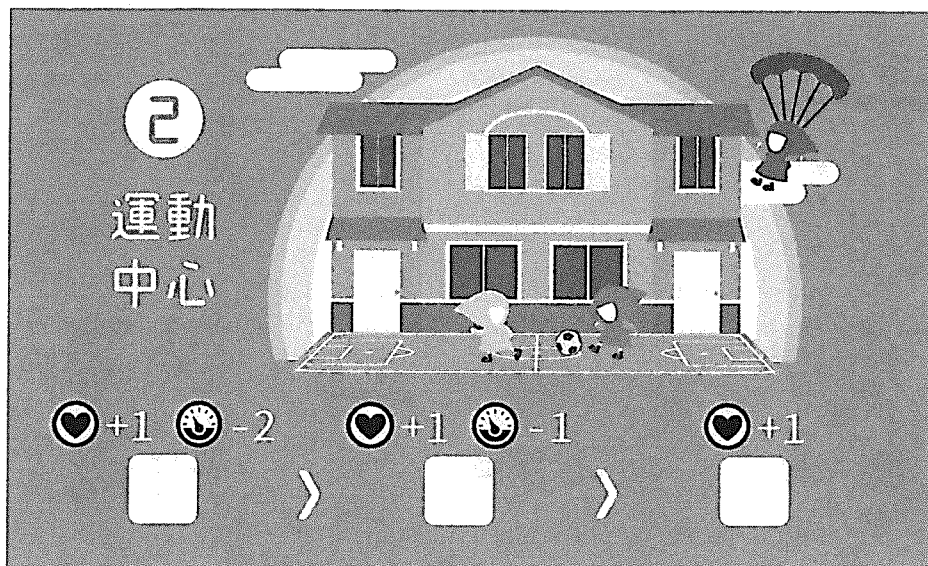
場景作用順序



桌長協助：
作用完請將骰子取
回給該顏色玩家



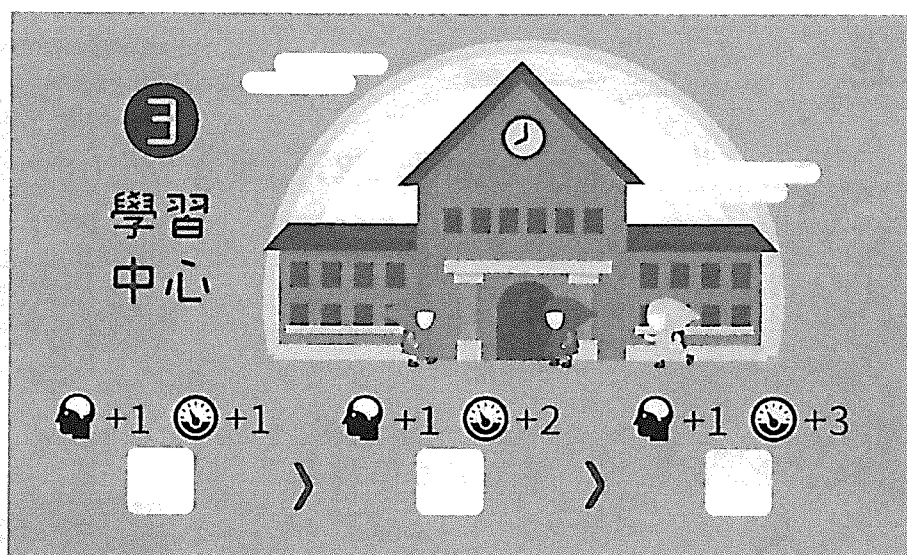
1. -壓力：信仰可以使人調適壓力
 2. 重擲卡：染毒判定若中毒可重骰(數字不能改)
信仰可以使人在即將誤入歧途的時候，加強心靈的倚靠，給自己再一次機會
- 請桌長發重擲卡、扣壓力



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

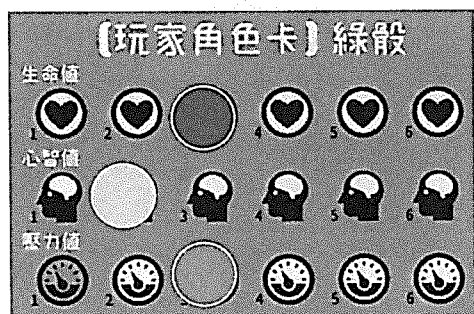
整場遊戲過程中



此時應該有人需要染毒判定了!

27

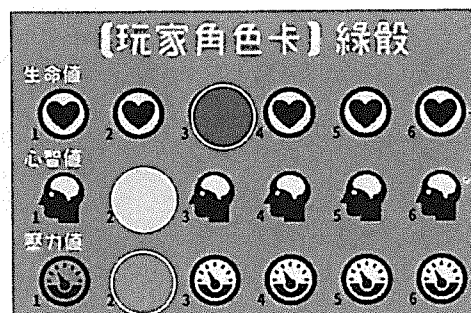
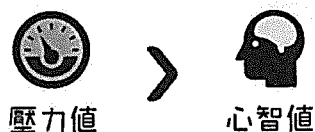
染毒判定



〔數字不同〕
壓力-1

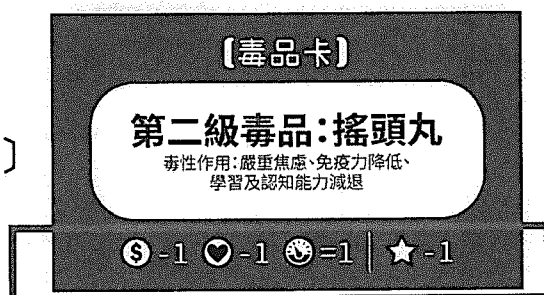
→ 染毒判定

1-6喊一個數字
甩骰子是否相同

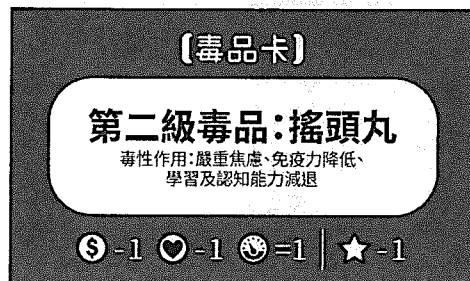


Tips: 做一次退一格, 要退到跟心智值一樣位置

〔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個數字再用

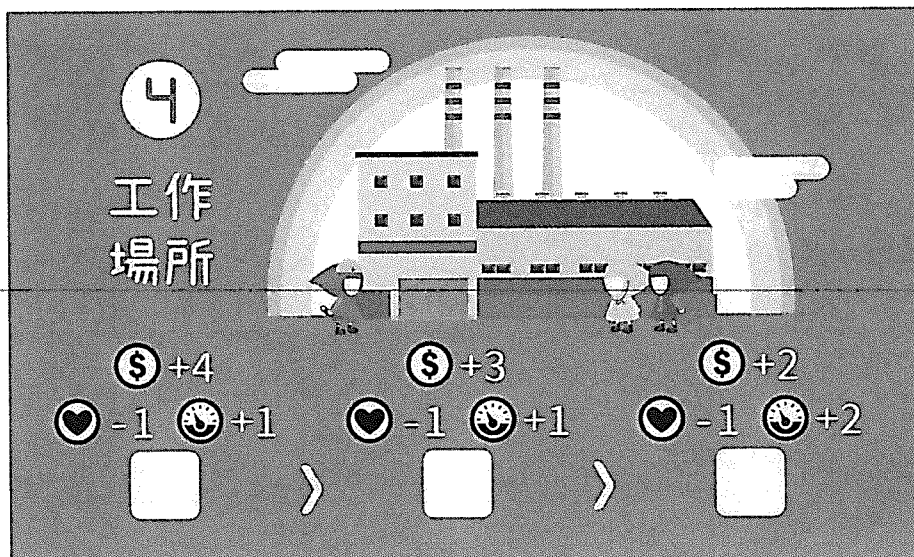
2,3,4張毒品卡 → 喊3個數字再用

5,6張毒品卡 → 喊4個數字再用

7張以上 → 喊5個數字再用

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

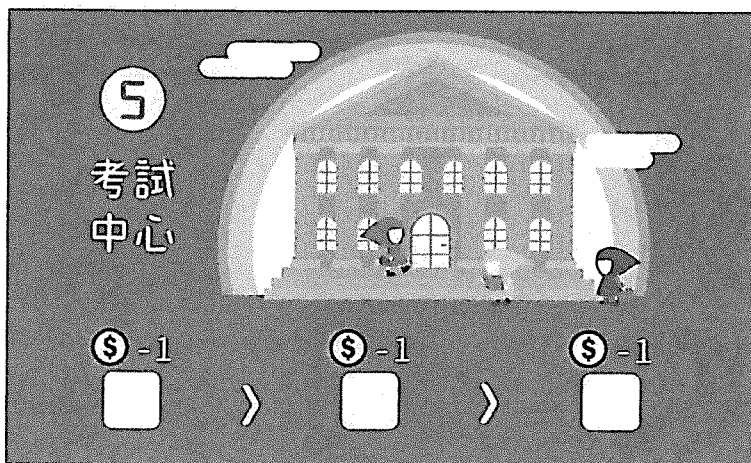


心智值



染毒判定

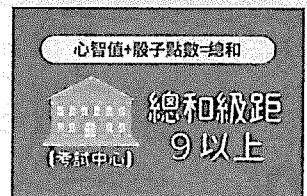
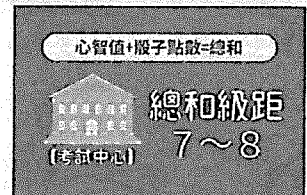
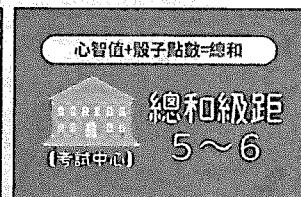
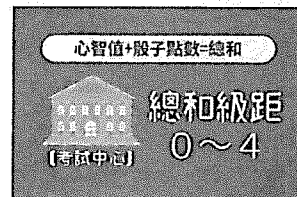
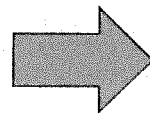
此時應該有人需要染毒判定了!



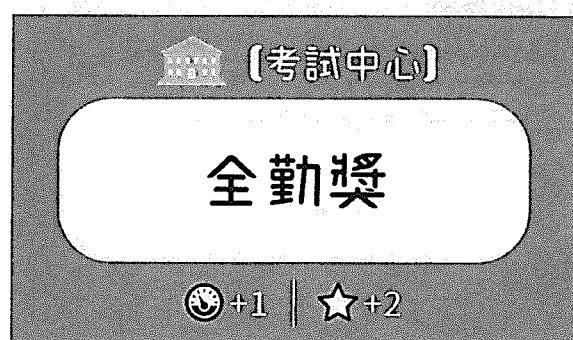
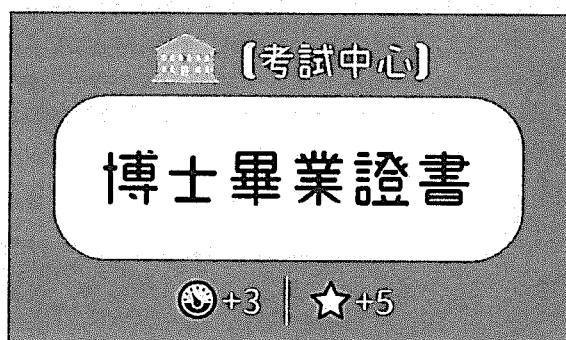
先不動作
講解完才開始

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



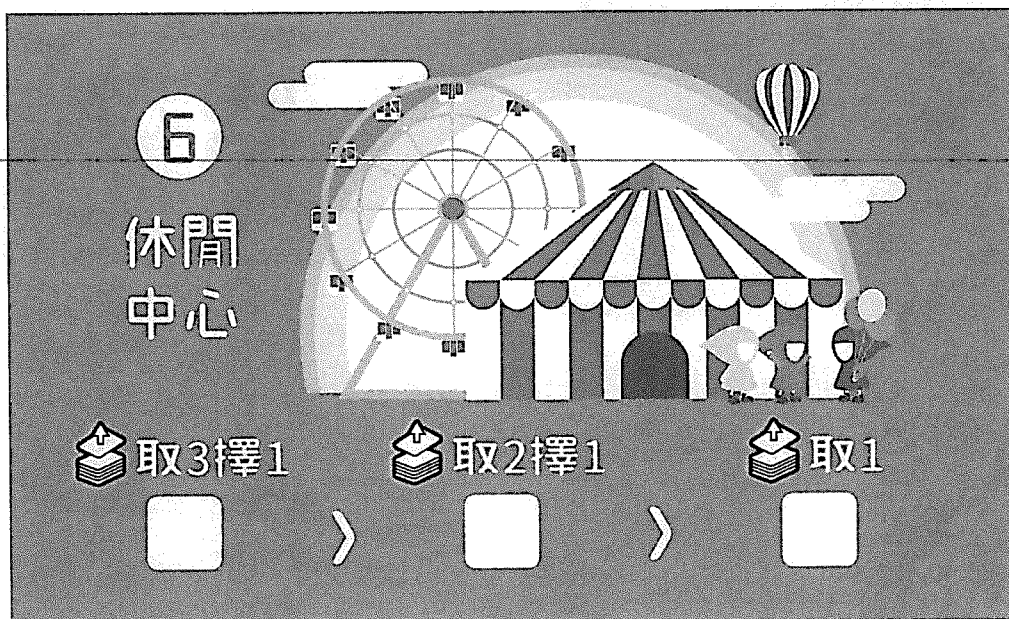
先不動作
講解完才開始



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

 **【休閒中心】夜店**

下班後，同事邀約到夜店喝飲料、跳舞。
上洗手間的空檔，我的飲料被下藥了...

染毒機率判定1次

💰 -1 | 若判定未染毒 (成功拒絕誘惑) : 🌀 -1 ☆ +3

 **【休閒中心】汽車旅館**

被朋友邀約參加慶生派對現場氣氛HIGH
到不行的情況之下，朋友說：「把這杯飲料
喝下去我們一起狂歡吧！」

染毒機率判定1次

💰 -3 | 若判定未染毒 (成功拒絕誘惑) : 🌀 -1 ☆ +7

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)

解毒類

先不動作
講解完才開始

【休閒中心】勒戒所

重新為藥物濫用者建立正確的健康觀念，培養體力及心智，克服戒斷現象，解除身癮。

使用後可解除一位玩家的一張毒品卡

💰 -2 🕒 -2 | ★ +1

解毒效果：一張毒品卡

【休閒中心】正念減壓班

經過正念減壓班的訓練後，專注自己的感受並學習放鬆，解除藥物濫用者身癮及心癮，使能拒絕毒品，並自然遠離吸毒朋友。

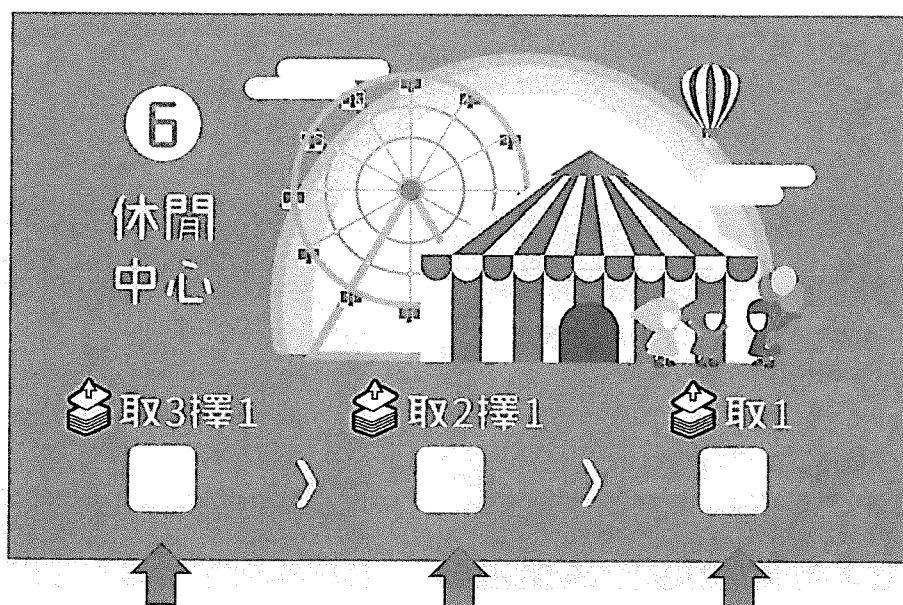
(心智值≥3才能購買)

使用後可解除一位玩家所有的毒品卡

💰 -3 🕒 =1 | ★ +4

解毒效果：所有毒品卡

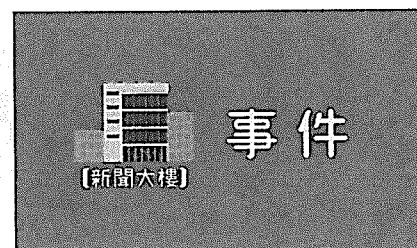
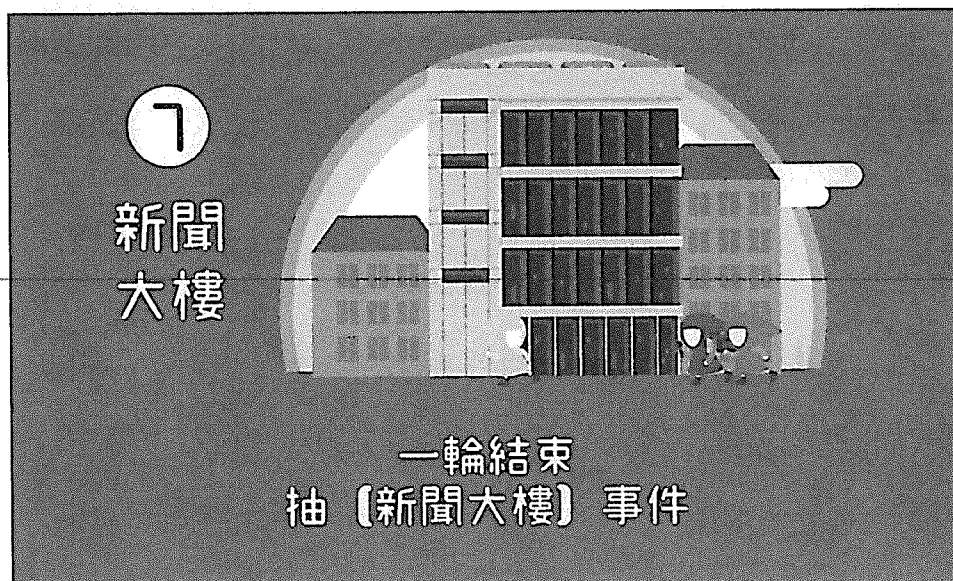
1. - 錢
2. - 壓力
3. 可選擇是否幫自己或一位玩家解毒
4. 保留卡片+ ★總分



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)

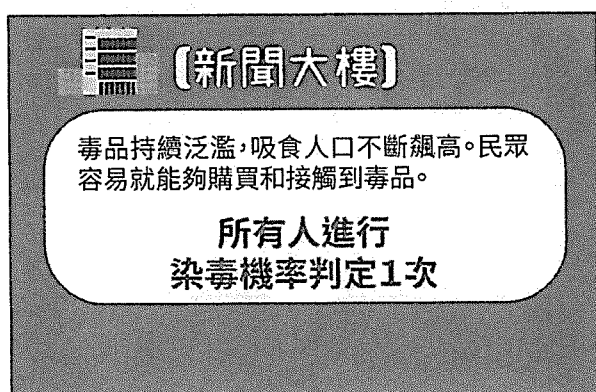
先不動作
講解完才開始



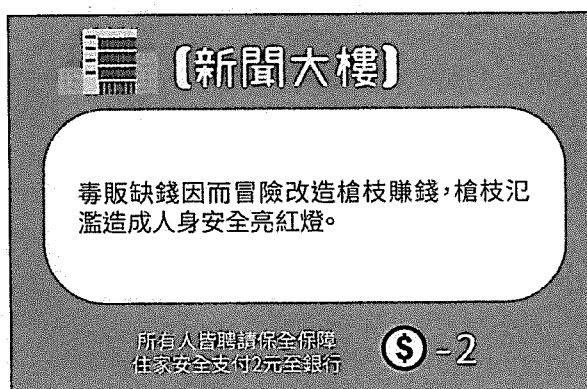
新聞事件：

- 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

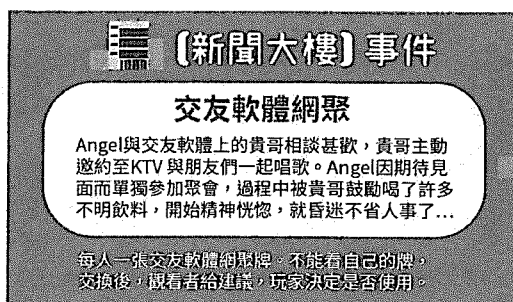


從起始玩家開始
每個人做染毒判定

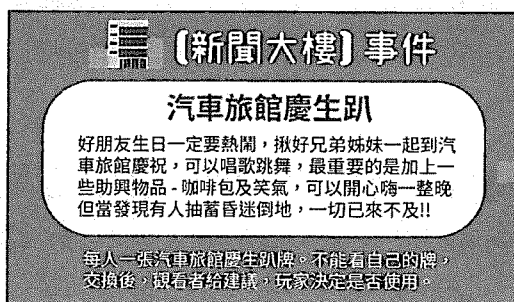


每個人交給桌長2元
※若沒錢可用扣生命值或心智值代替

先不動作
講解完才開始



進入事件
[交友軟體網聚]

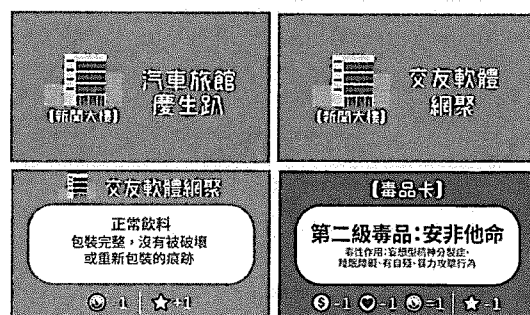


進入事件
[汽車旅館慶生趴]

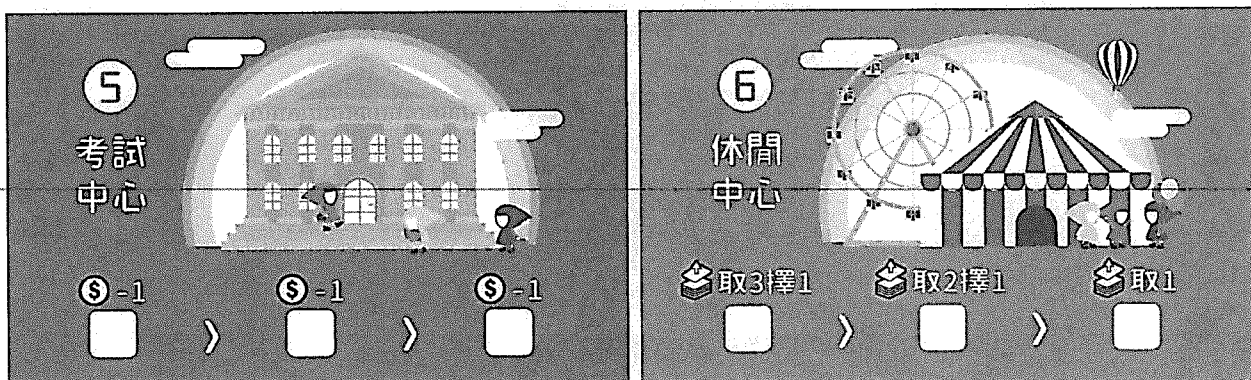
[交友軟體網聚]與[汽車旅館慶生趴]事件：

先不動作
講解完才開始

- 1) 每人一張[交友軟體網聚]或[汽車旅館慶生趴]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

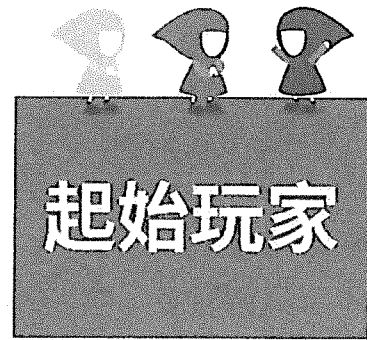


※ 手上有毒品卡者，若拿到毒品卡因有毒癮喪失拒絕能力只能接受



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



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

24

4.

遊戲結束



1. 四回合結束

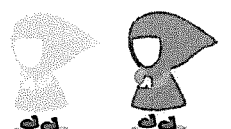
2. \$ 錢 + ☆ = 總分

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

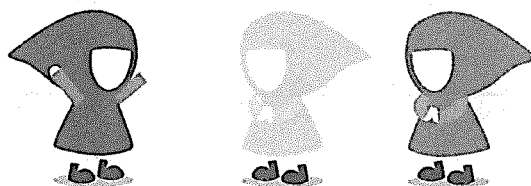
- 原則上每一次遊戲玩4輪(新聞事件卡剛好4張)，再進行最後成績統計。
- 若因時間限制，至少玩滿3輪，較能體驗出人生管理之差異。
- 第一輪進行速度會比較慢，因需進行較詳細說明。
- 若要帶領全班同學一起進行，建議先挑選適當之桌長，並針對桌長先進行遊戲訓練，以使課室教學順利進行。

49

5.

人生回顧~很重要！

和你的夥伴心得分享吧！



26

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。

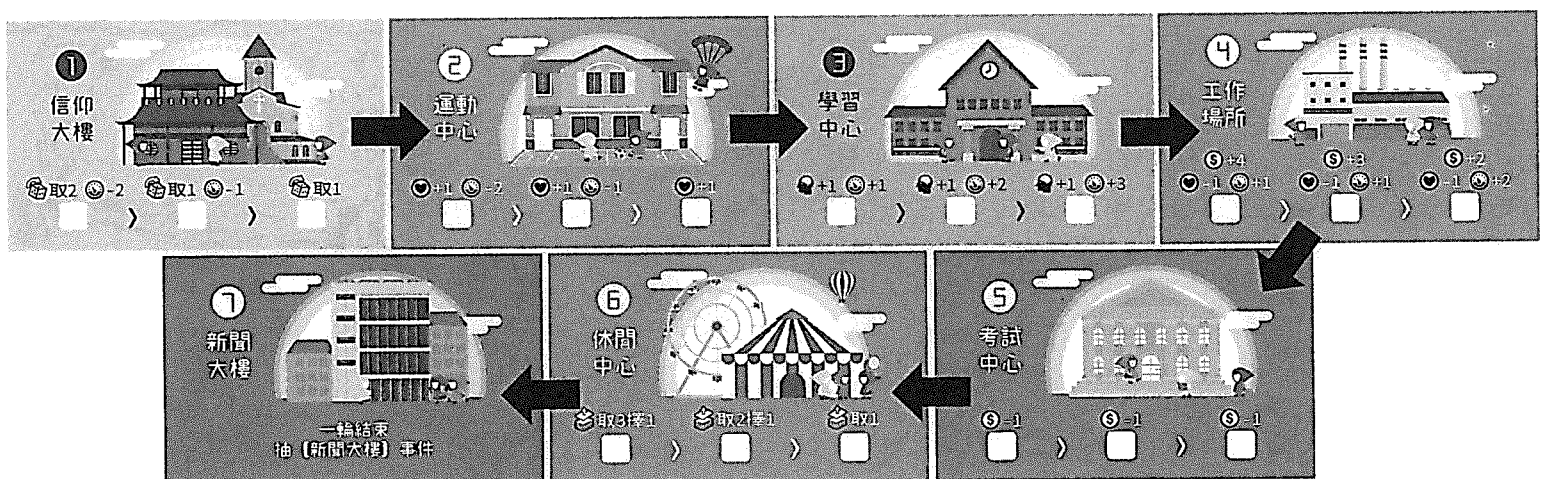
4. 選擇前要謹慎思考、選擇後要為其負責

- 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



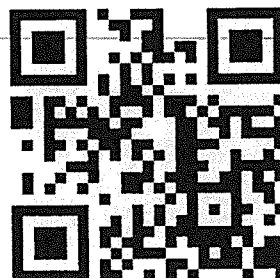
54

28

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

69

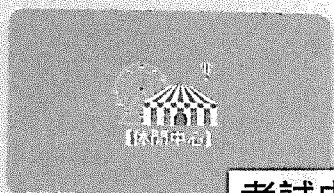
6.

收拾物件

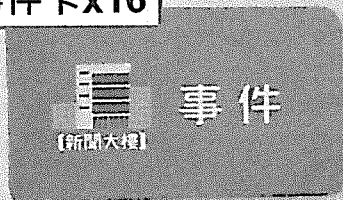
玩完也要收好就定位!



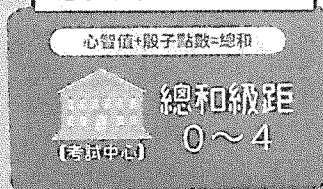
休閒中心x15



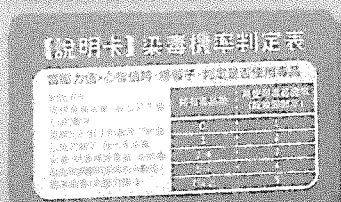
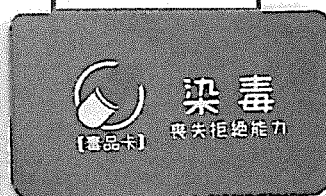
新聞事件卡x16



考試中心卡x15



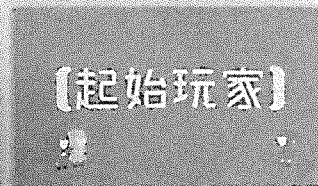
毒品卡x14



染毒判定表x6

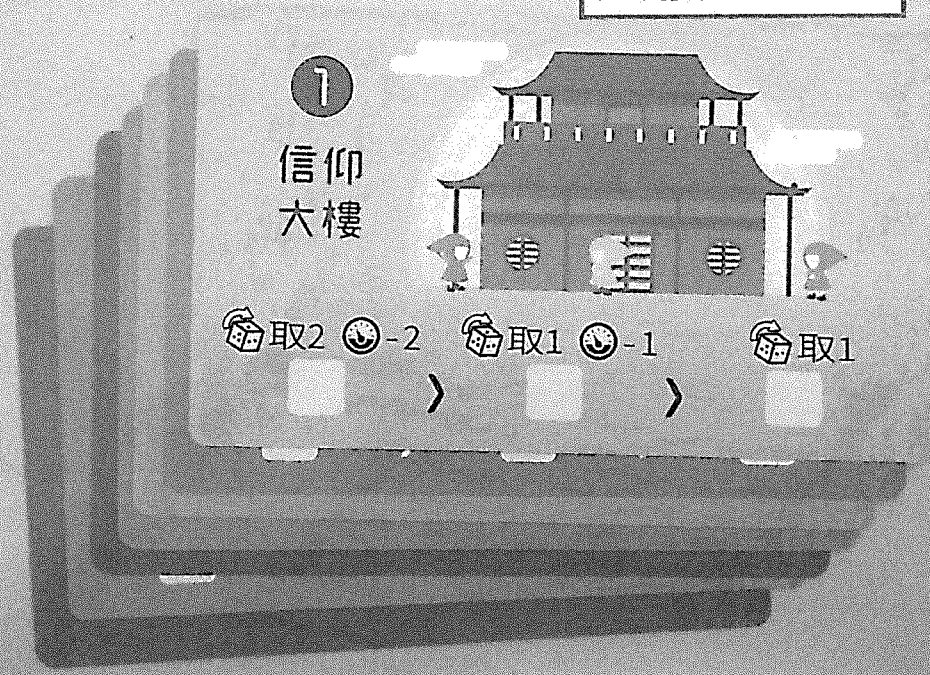


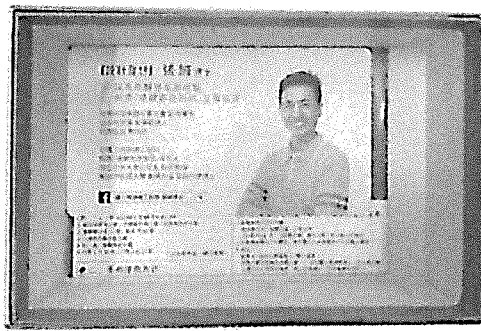
玩家角色卡x6



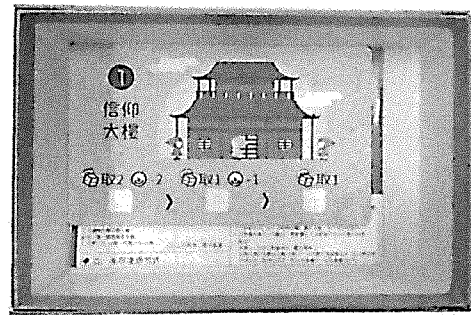
起始玩家卡x1

大樓圖卡x7





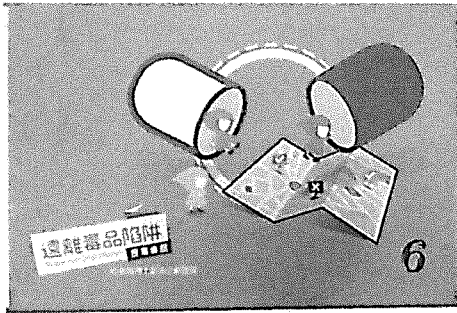
1. 放入說明書&理念說明卡



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

