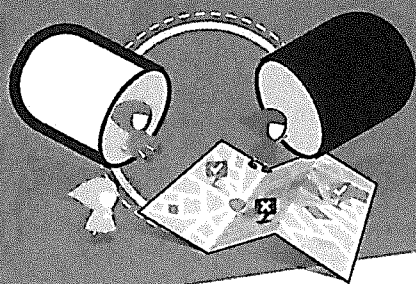


【遊戲介紹】



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!

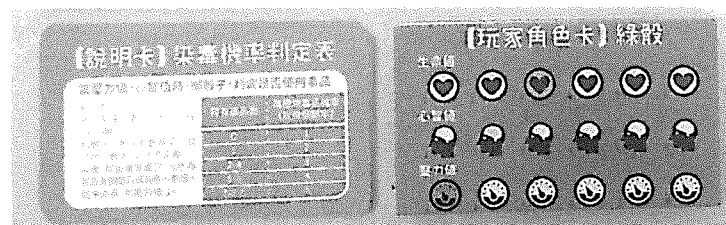


2.

玩家角色



物件



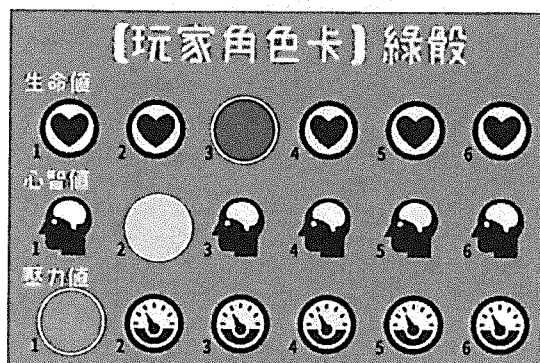
染毒判定表x6

玩家角色卡x6



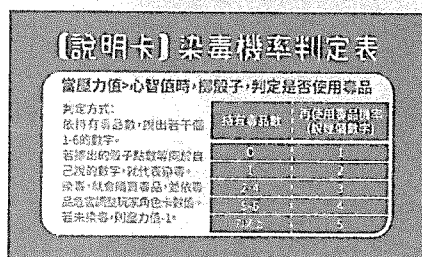
請桌長發玩家物件

玩家角色卡x1 (紅、黃、藍、綠、白、黑)



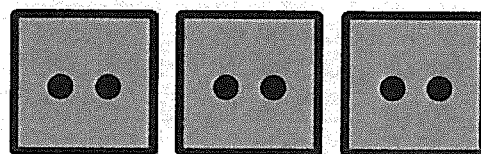
數值小圓旗x3

- 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

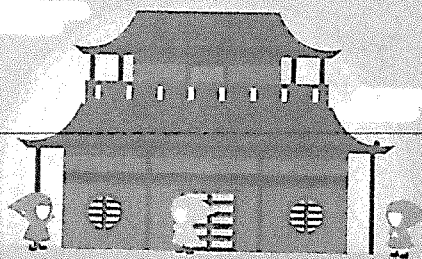
3.

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 +1

> >

3

學習
中心

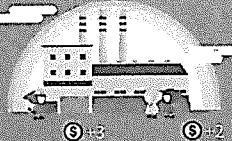


+1 +1 +1 +2 +1 +3

> >

4

工作
場所

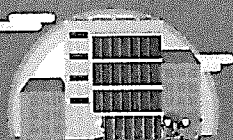


+4 +3 +2
1 +1 1 +1 1 +2

> >

7

新聞
大樓



一輪結束
抽【新聞大樓】事件

6

休閒
中心

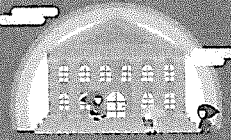


取3樓1 取2樓1 取1

> >

5

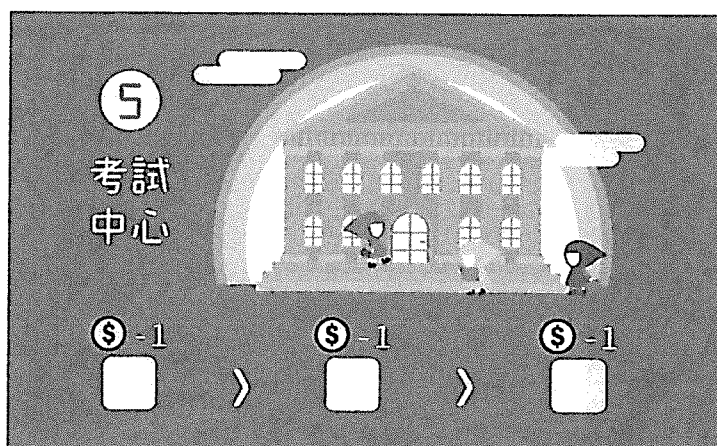
考試
中心



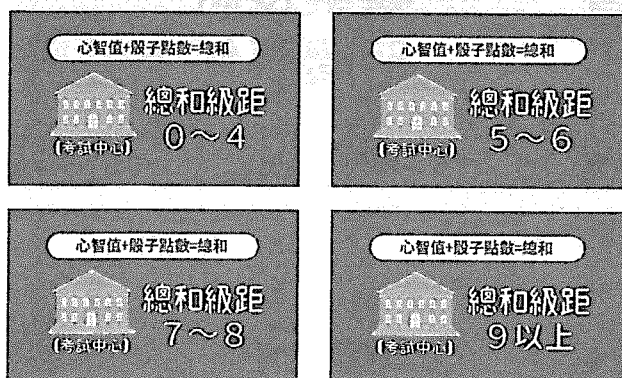
-1 -1 -1

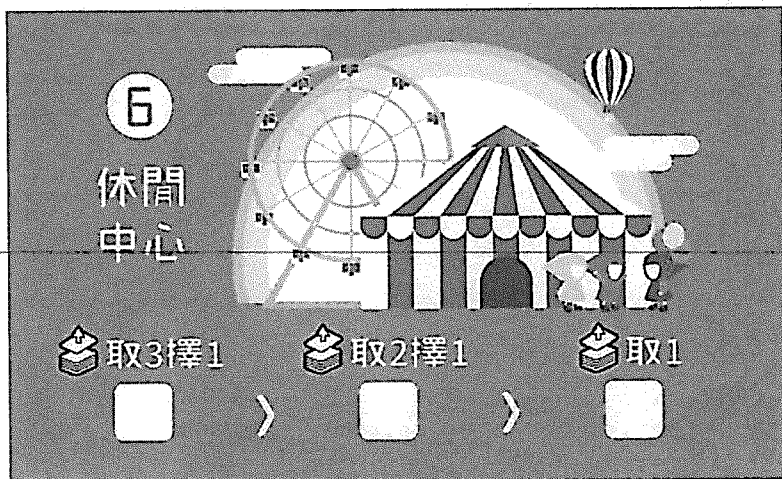
> >

依圖排出大樓圖卡

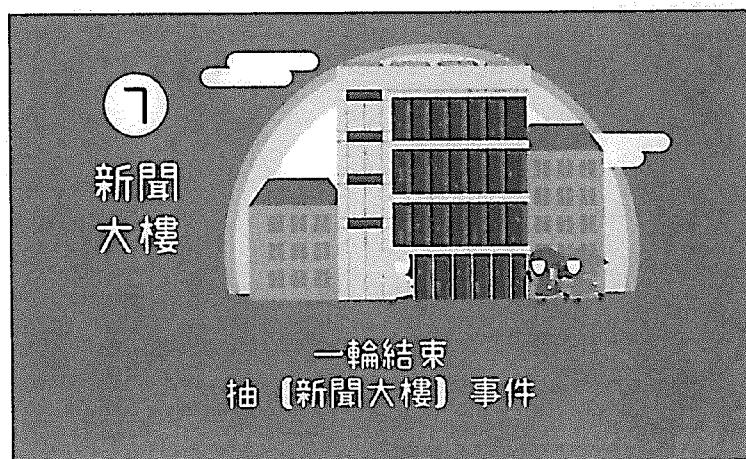
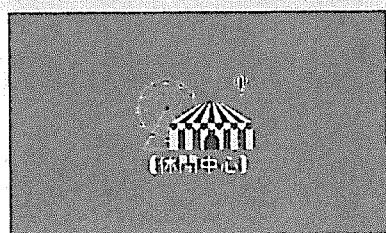


請桌長將考試中心
級距卡分類

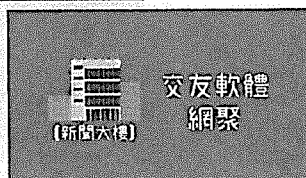
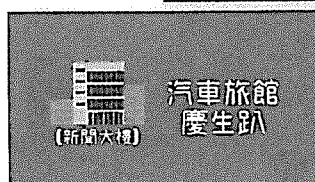
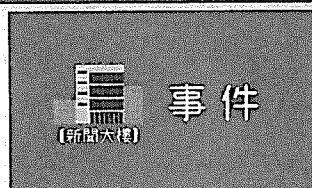




休閒中心卡
整疊放置下方

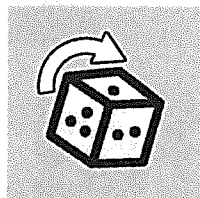


請桌長將
新聞事件卡分類

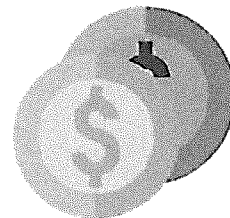




毒品卡

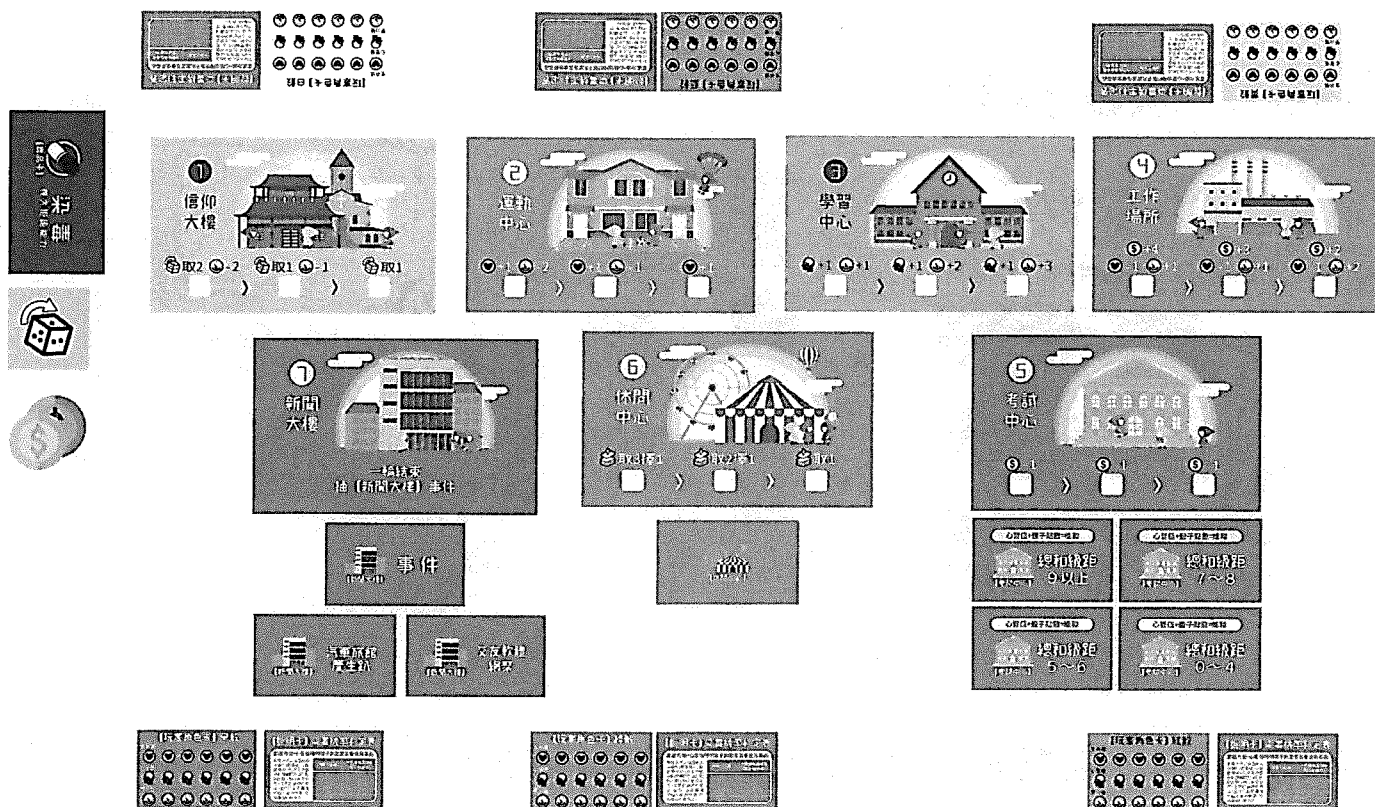


重擲卡



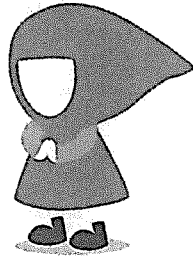
錢

均由桌長保管&活動中協助發放



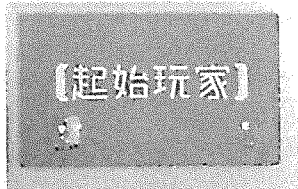
2.

遊戲方式

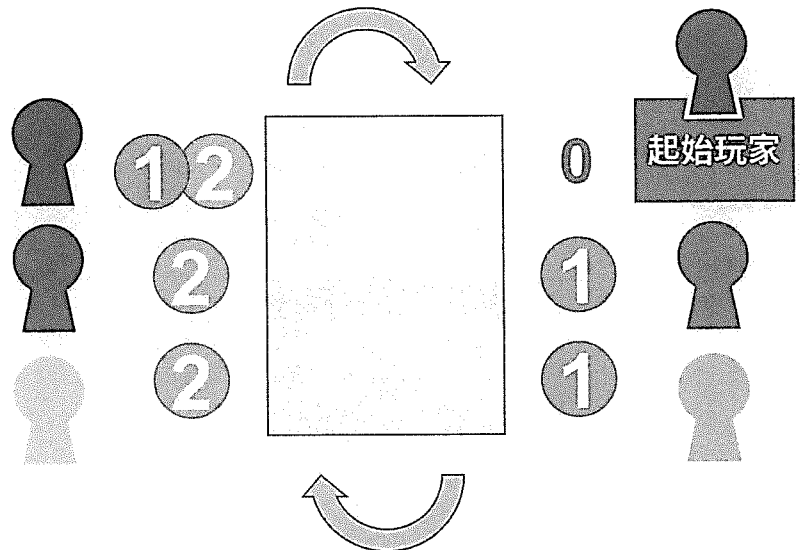


起始玩家&發錢

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。

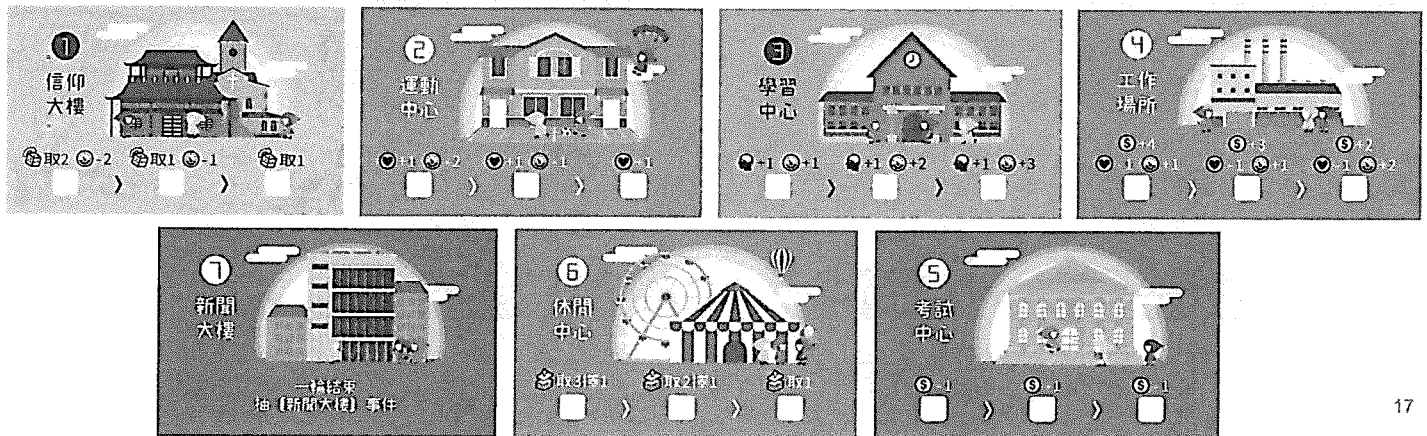
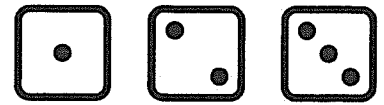


請桌長發錢：由起始玩家開始順時針按順序為0—1—1—2—2—3元

先不動作
講解完才開始

甩骰子、選場景

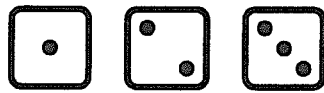
每位玩家手上都有三顆骰子，代表人生運氣
每一輪有三次機會選擇六大人生場景
每個場景皆有3個白色格子可以選擇
選擇也代表了我們的思考模式與模擬社會競爭



17

選擇步驟

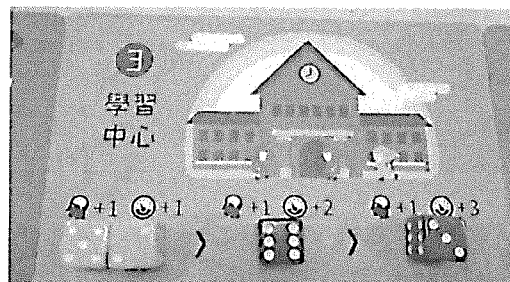
1. 每個人同時甩3個骰子



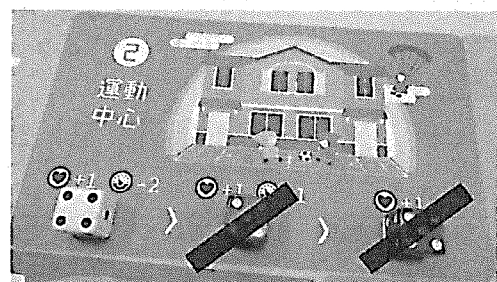
2. 從起始玩家開始，每人輪流放一個骰子到白色格子

※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

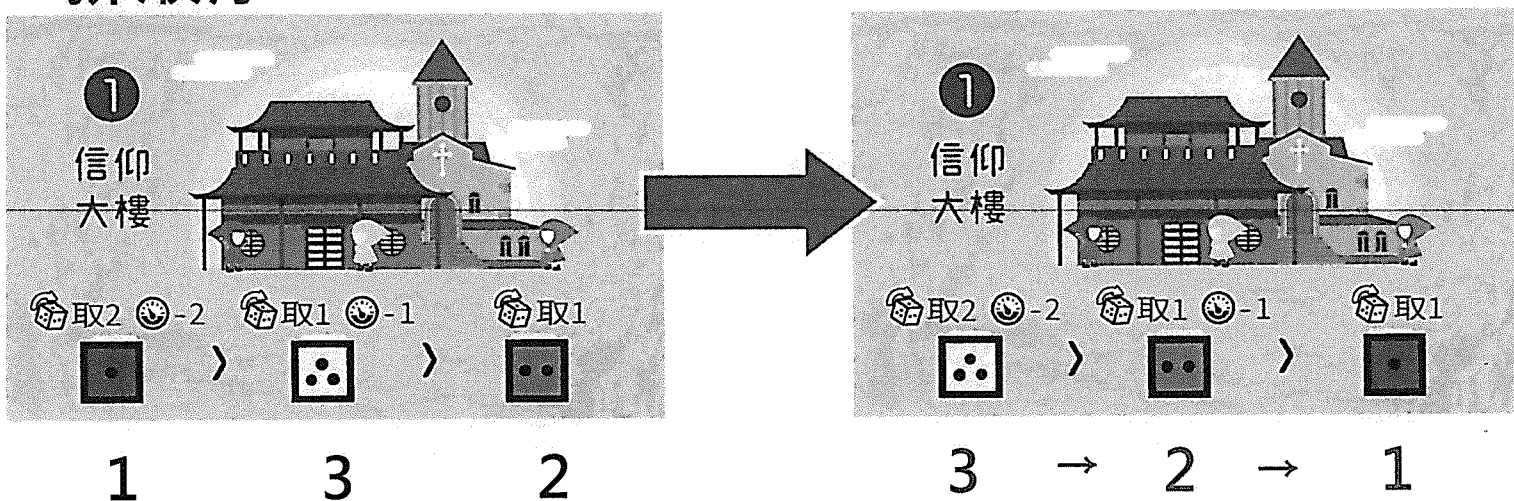


相同數字一同移除骰子喪失作用

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

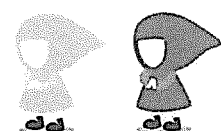
\$ 錢 + ☆ = 總分

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)

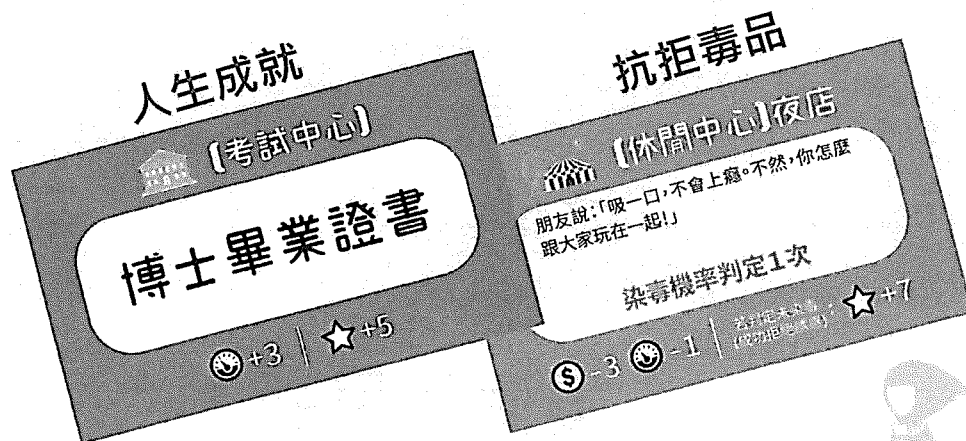
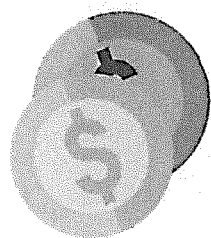
※ 遊戲重點在於「人生管理」

※ 避免：染毒、陣亡(生命值=0)

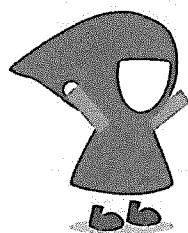


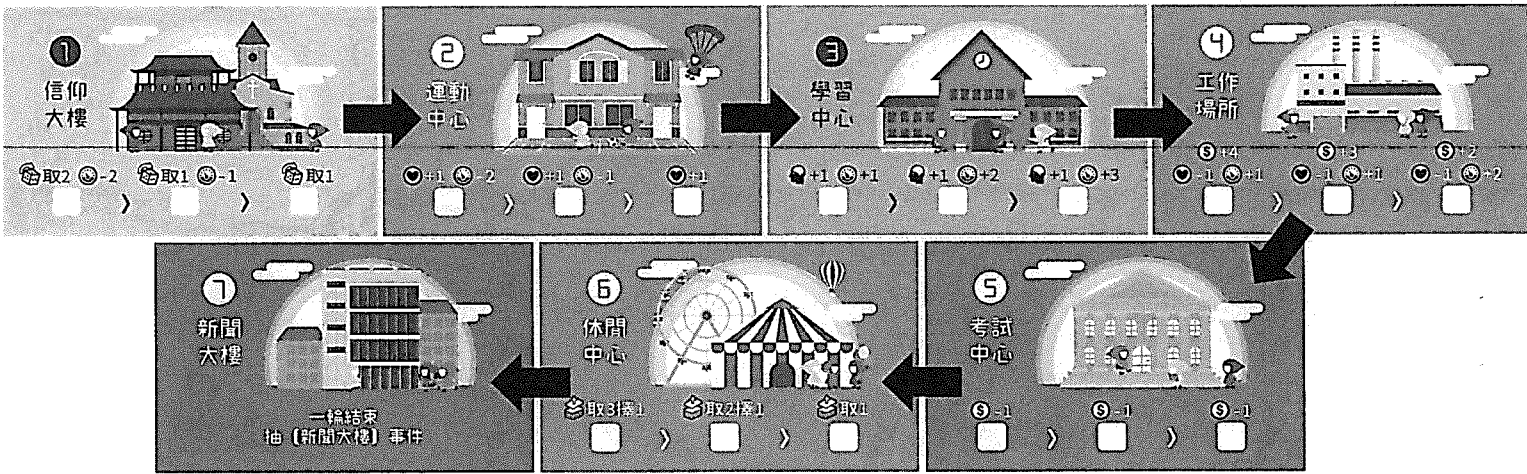
勝利方式

$$\text{\$ 錢} + \star = \text{總分}$$

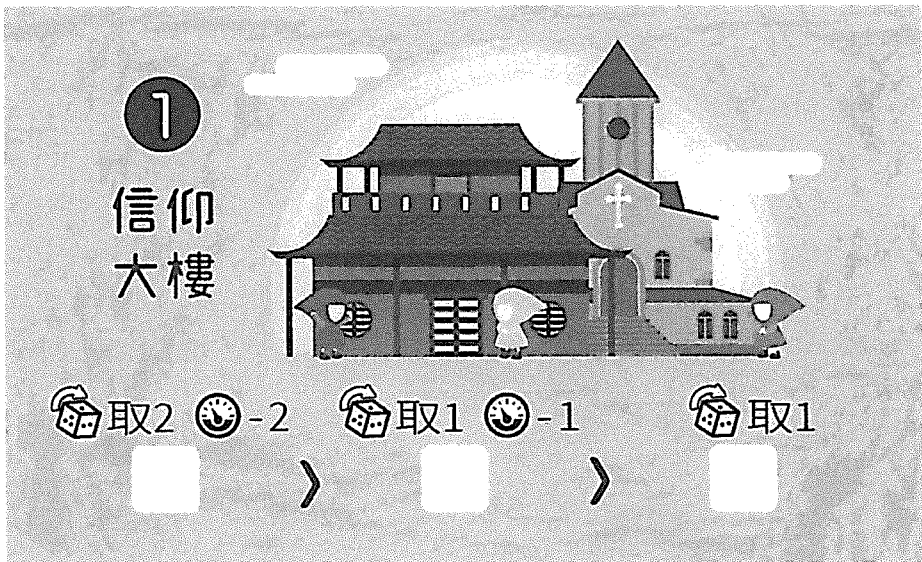


3. 遊戲場景

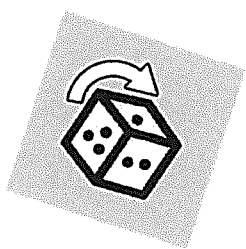




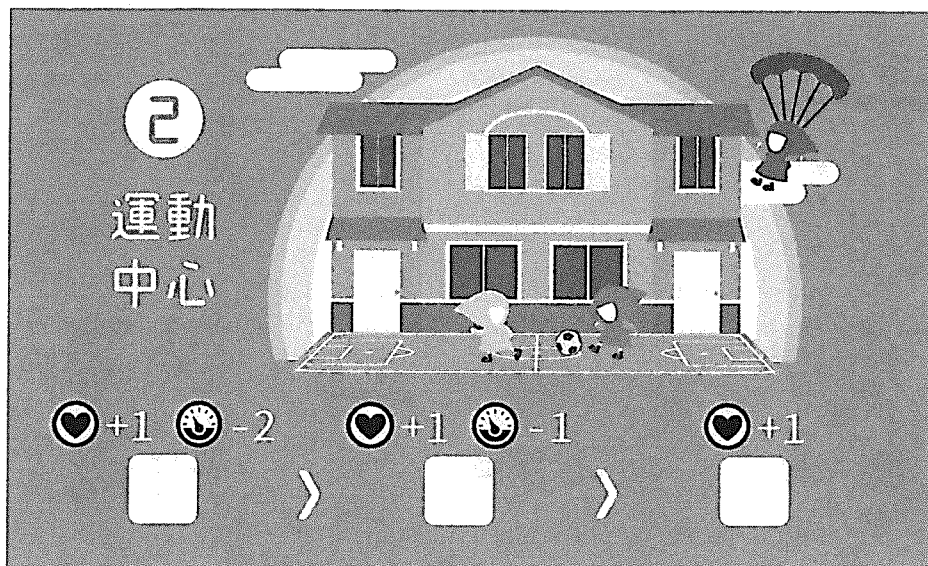
場景作用順序



桌長協助：
 作用完請將骰子取
 回給該顏色玩家



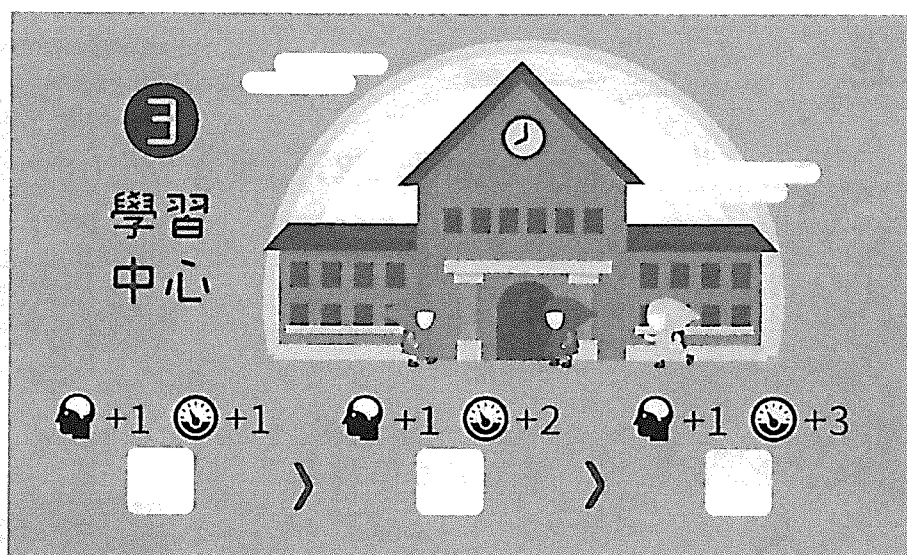
1. -壓力：信仰可以使人調適壓力
2. 重擲卡：染毒判定若中毒可重骰(數字不能改)
 信仰可以使人在即將誤入歧途的時候，加強心靈的倚靠，給自己再一次機會
 請桌長發重擲卡、扣壓力



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

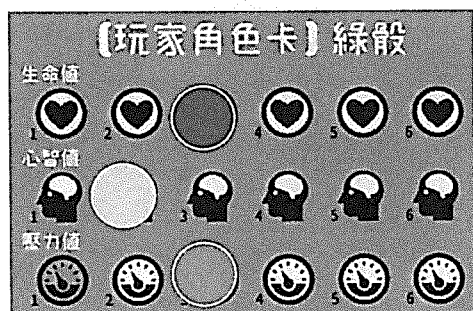
整場遊戲過程中



此時應該有人需要染毒判定了!

27

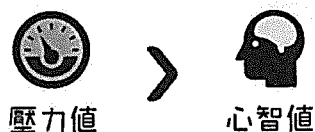
染毒判定



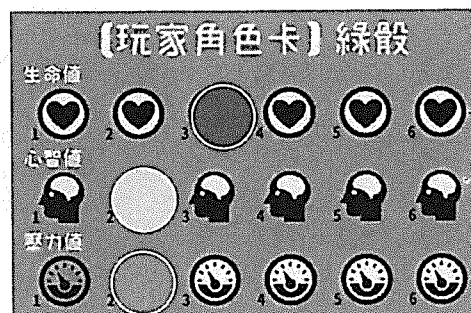
〔數字不同〕
壓力-1

→ 染毒判定

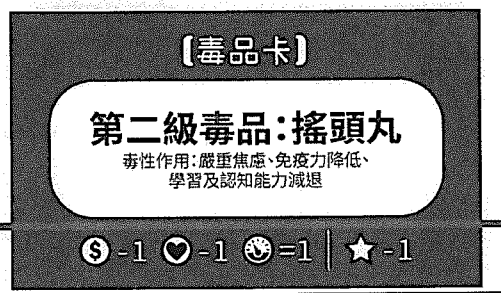
1-6喊一個數字
甩骰子是否相同



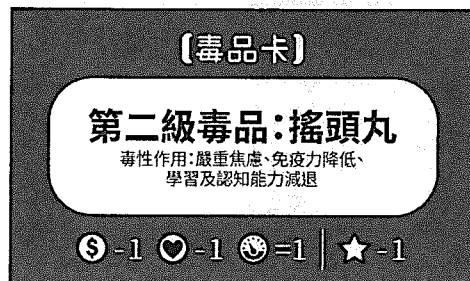
〔數字相同=吸毒〕
抽一張毒品卡
作用卡片效果→



Tips：做一次退一格，要退到跟心智值一樣位置



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

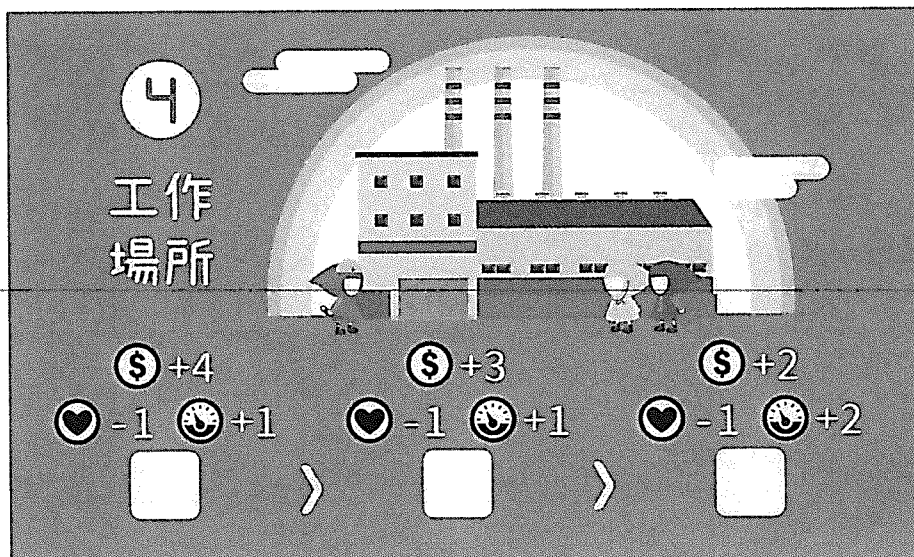
2,3,4張毒品卡 → 喊3個數字再用

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

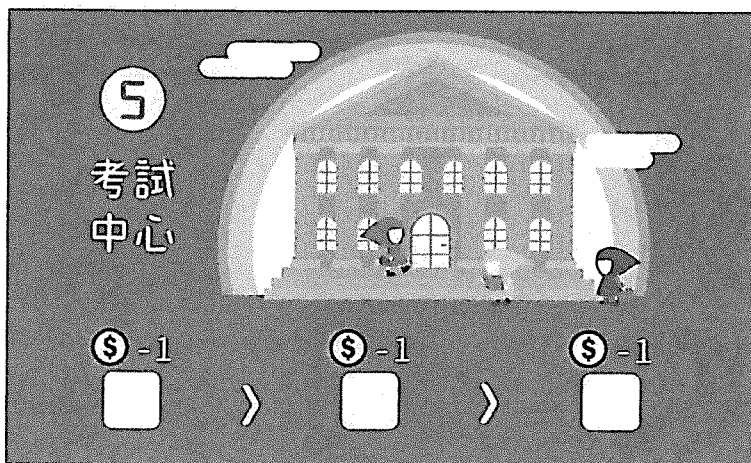


心智值



染毒判定

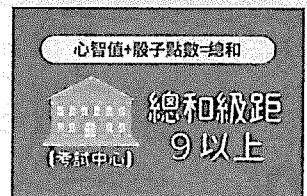
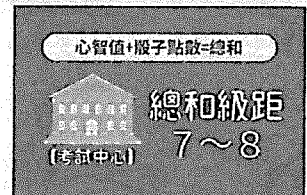
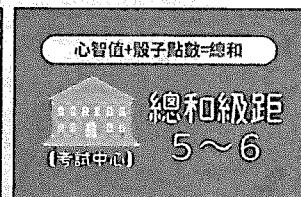
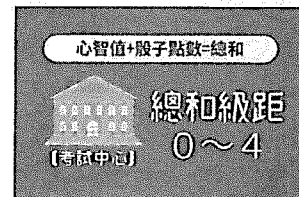
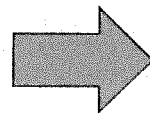
此時應該有人需要染毒判定了!



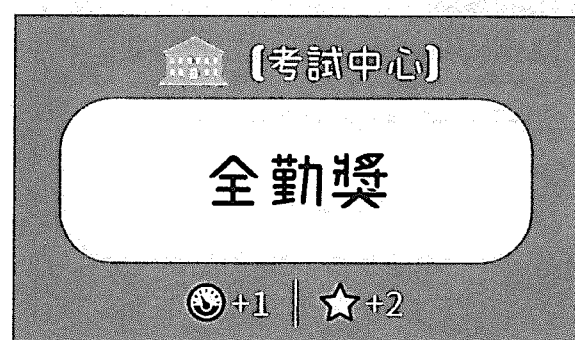
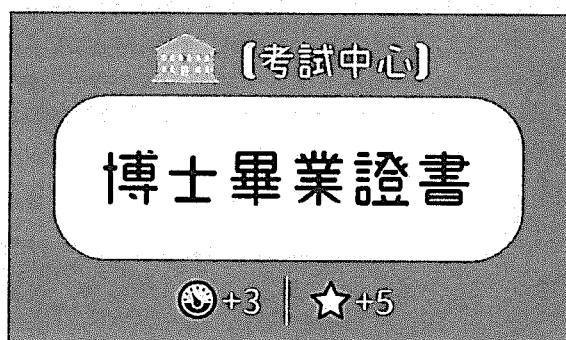
先不動作
講解完才開始

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



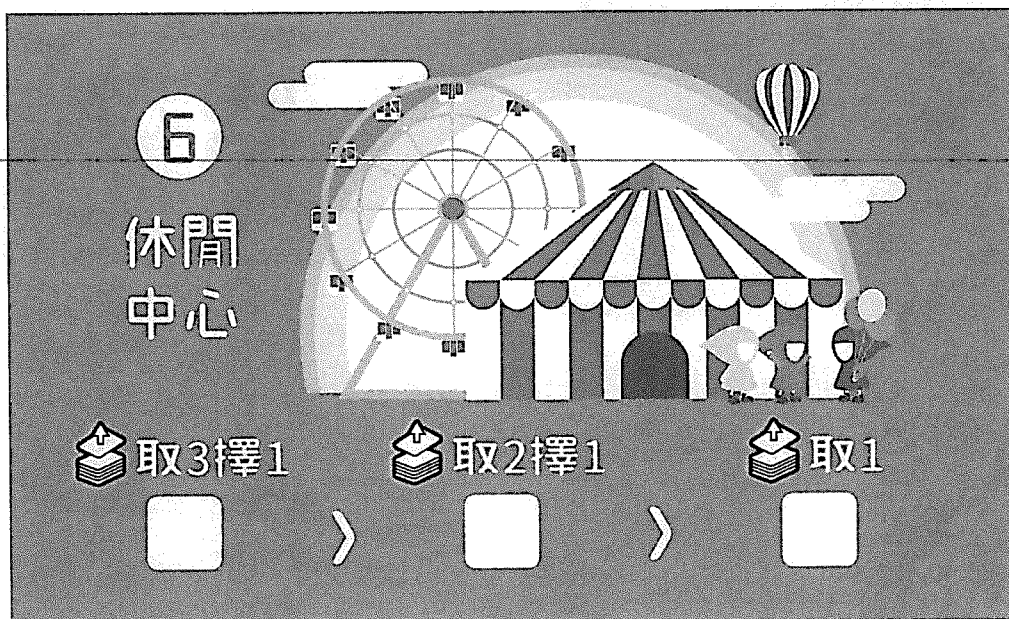
先不動作
講解完才開始



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。

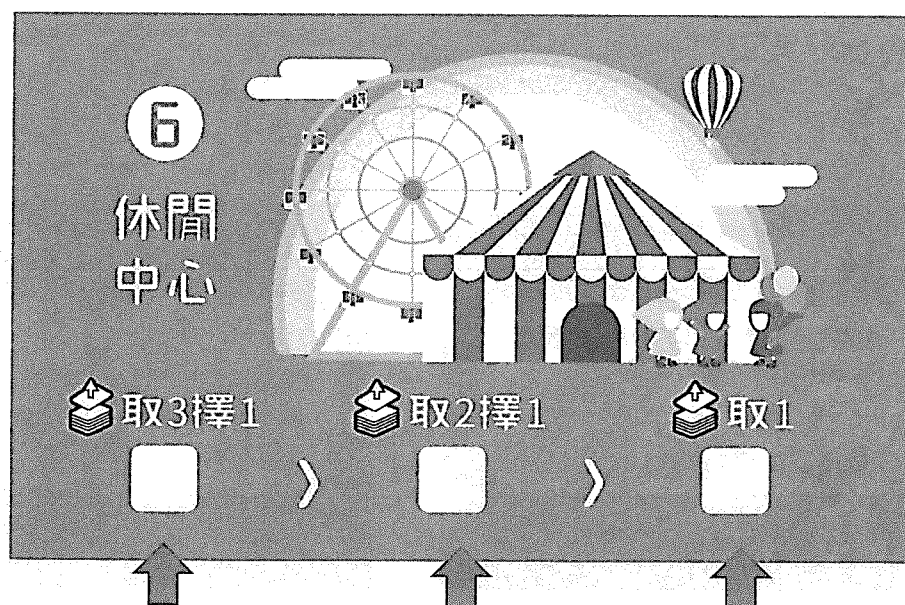
(心智值 ≥ 3 才能購買)

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

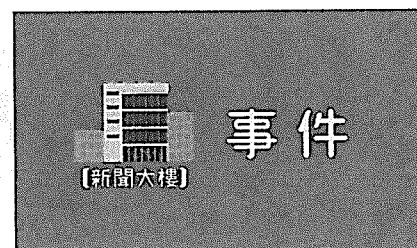
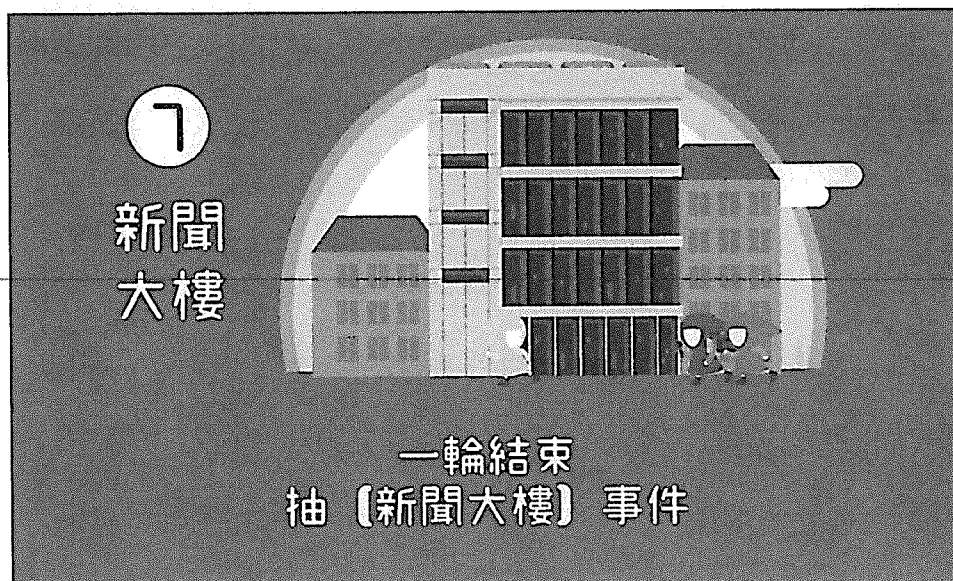
1. - 錢
2. - 壓力
3. 可選擇是否幫自己或一位玩家解毒
4. 保留卡片+ ★總分



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)

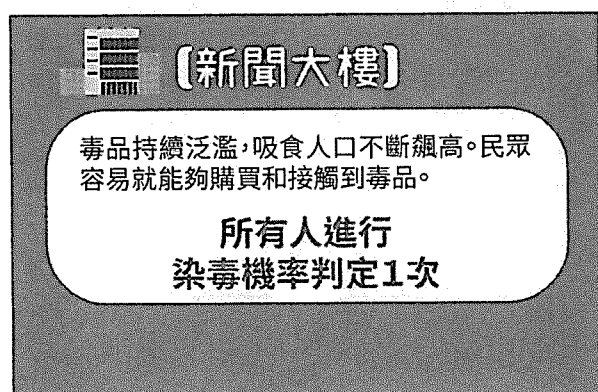
先不動作
講解完才開始



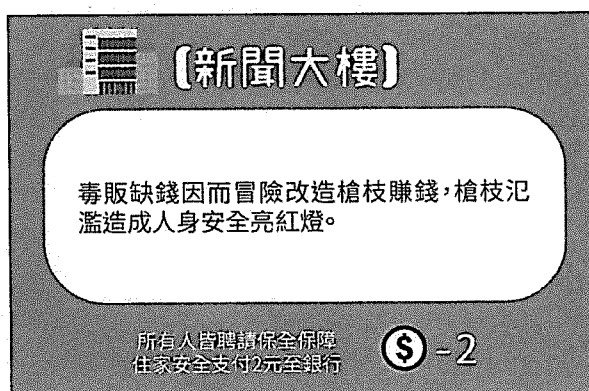
新聞事件：

- 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

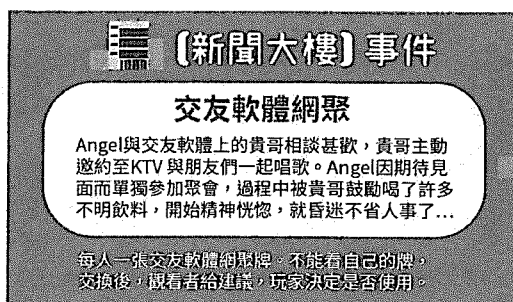


從起始玩家開始
每個人做染毒判定

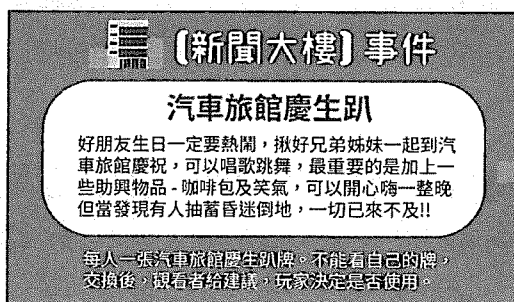


每個人交給桌長2元
※若沒錢可用扣生命值或心智值代替

先不動作
講解完才開始



進入事件
[交友軟體網聚]

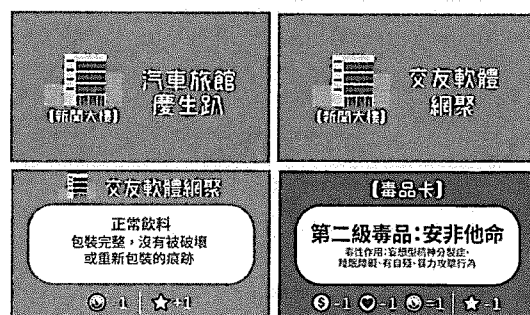


進入事件
[汽車旅館慶生趴]

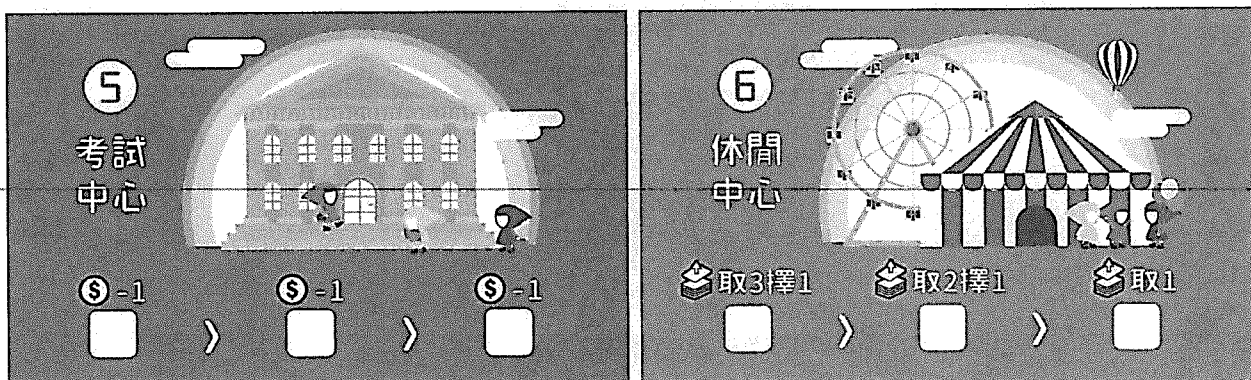
[交友軟體網聚]與[汽車旅館慶生趴]事件：

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

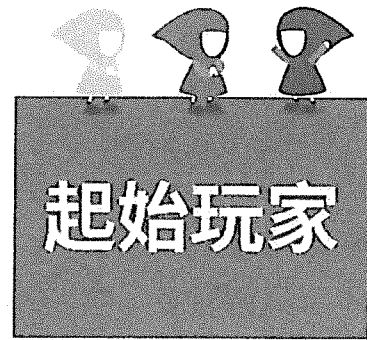


※ 手上有毒品卡者，若拿到毒品卡因有毒癮喪失拒絕能力只能接受



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

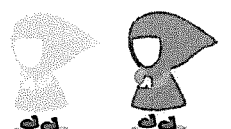
2. \$ 錢 + ☆ = 總分

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

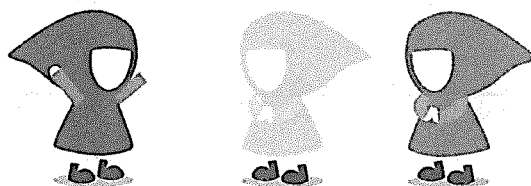
- 原則上每一次遊戲玩4輪(新聞事件卡剛好4張)，再進行最後成績統計。
- 若因時間限制，至少玩滿3輪，較能體驗出人生管理之差異。
- 第一輪進行速度會比較慢，因需進行較詳細說明。
- 若要帶領全班同學一起進行，建議先挑選適當之桌長，並針對桌長先進行遊戲訓練，以使課室教學順利進行。

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。

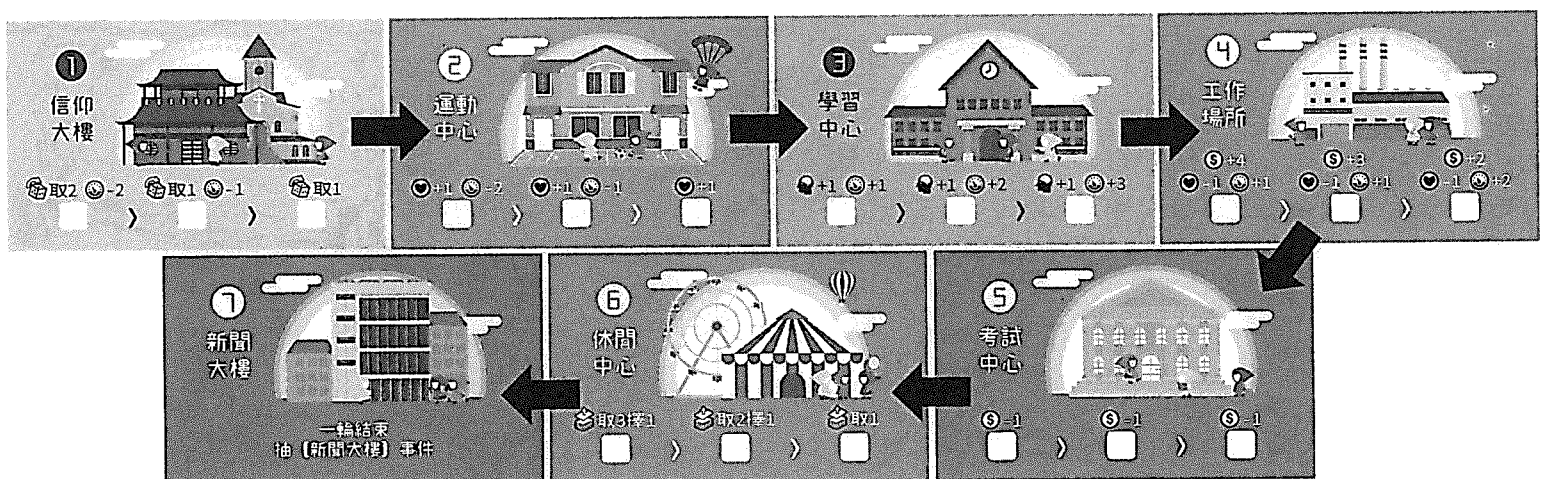
4. 選擇前要謹慎思考、選擇後要為其負責

- 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



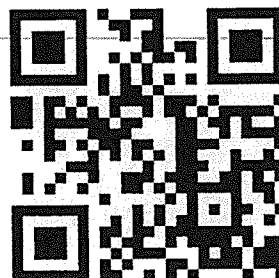
54

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!



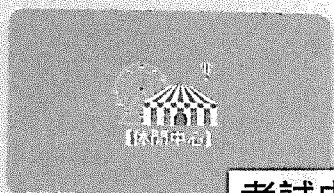
錢&重擲卡

骰子6色x3

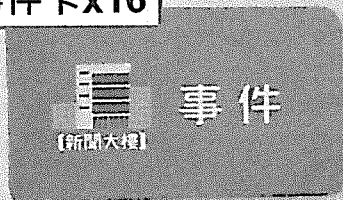
小圓棋紅黃綠各6



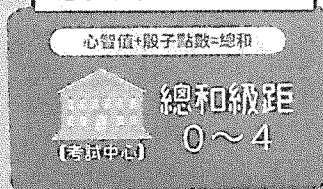
休閒中心x15



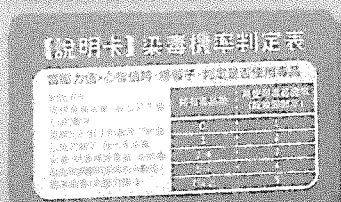
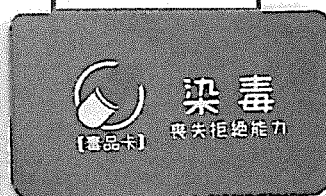
新聞事件卡x16



考試中心卡x15



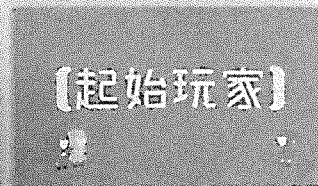
毒品卡x14



染毒判定表x6

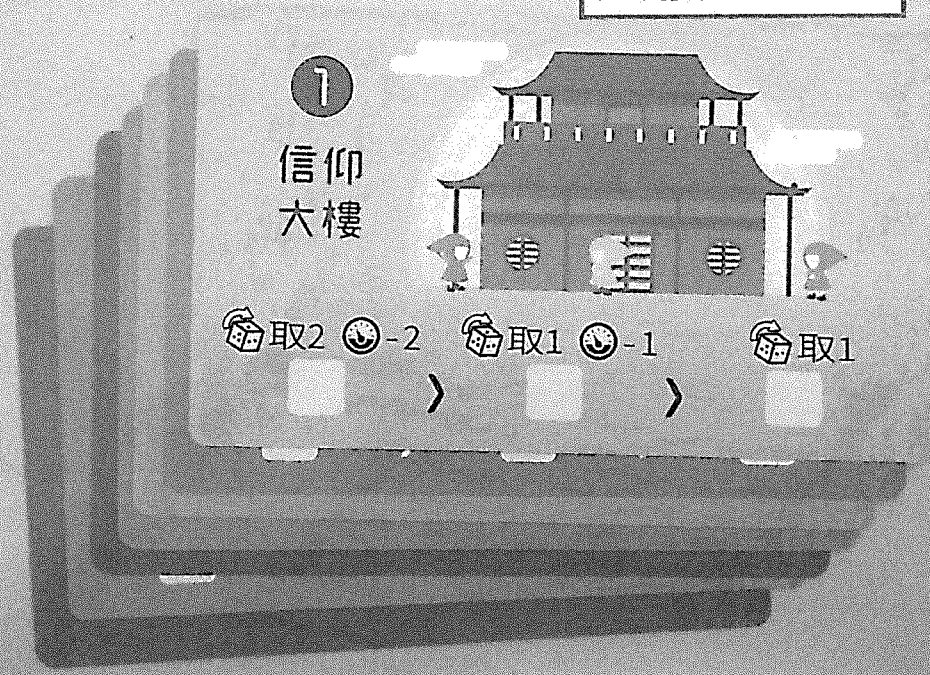


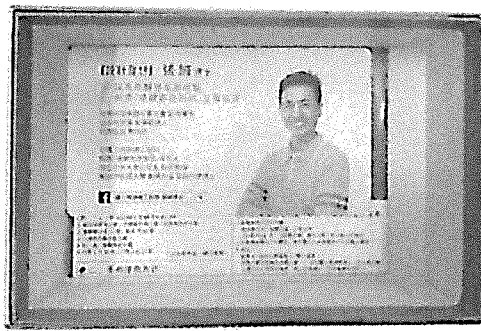
玩家角色卡x6



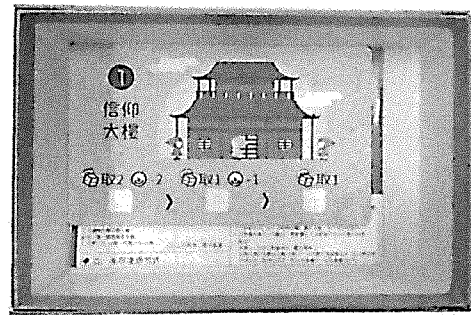
起始玩家卡x1

大樓圖卡x7





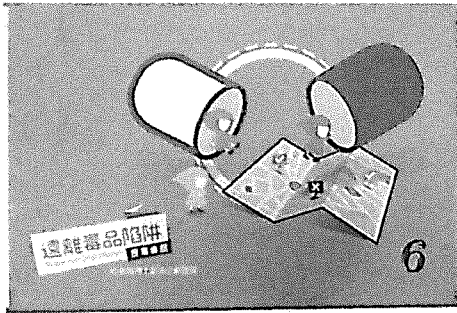
1. 放入說明書&理念說明卡



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

