

# 喵電感應

MAUDIT MOT DIT  
• 3-6位玩家 • 12+

掃描並查看  
教學影片



翻譯：Liwen  
監修：Demi  
美術：周穎峰  
校對：Taco

遊戲設計：Laurent Prin,  
Rémi與Nathalie Saunier  
插畫：Laura Michaud

## 遊戲配件

- 110張 **詞語牌** 
- 10張 **咒語牌** 
- 1個 **詛咒板塊** 
- 1本 **規則書**

## 遊戲目標

透過正確猜中詞語及用特定數量的線索詞讓其他玩家成功猜中自己的詞語，成為得分最高的玩家。

## 遊戲設置

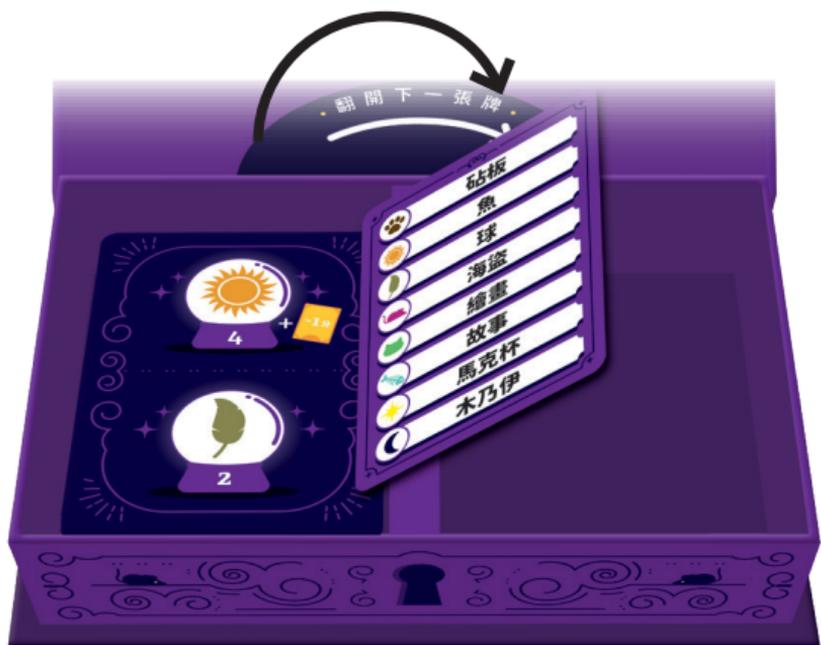
- 拿取一半的**詞語牌**放在桌面中央形成牌庫。
- 將所有的**咒語牌**與**詛咒板塊**放在牌庫旁。
- 將剩餘的**詞語牌**洗勻後，數字面朝上放在遊戲盒內的左側。
- 由最近一次實現夢想的玩家成為本局遊戲第一輪的出題玩家，該玩家拿取遊戲盒。



# 進行遊戲

## 輪次流程

- 1 持有遊戲盒的出題玩家將盒中左側第一張卡牌翻面後放到右側（不要讓其他玩家看到卡牌內容）。



- 2 該玩家查看遊戲盒中的2張卡牌，並選擇本輪遊戲中需要被猜出的**關鍵詞**。該玩家有2個可選項：左側的卡牌數字面會顯示2個不同的圖示，分別對應了右側卡牌上的2個關鍵詞，並且每個圖示正下方帶有對應的提示數量。出題玩家並不會告訴其他玩家自己的選擇(數字或是關鍵詞)。



範例：圖中情況下玩家可以選擇：有數字4的太陽圖示或是有數字2的羽毛圖示。依據選擇的不同，該玩家會需要使用4個線索詞讓其他玩家猜中關鍵詞「魚」，或是使用2個線索詞讓其他玩家猜中關鍵詞「球」。

- 3 出題玩家依次向其他玩家給出線索詞 (與 **關鍵詞** 有關的單個詞語)，並嘗試在給出的線索詞數量與所選數字相同時，讓其他玩家猜出 **關鍵詞**。

當出題玩家給出線索詞時：

- 其他玩家可以按任意順序，各自嘗試猜測關鍵詞一次。
- 在5-6人遊戲中，每個線索詞被給出後，由出題玩家選擇3名玩家作答。





### 一輪結束：

- 若玩家們在給出的線索詞數量與所選數字**相同**時成功猜中了**關鍵詞**，則出題玩家與猜中**關鍵詞**的玩家都會獲得與線索詞數量相同數量的分數。
- 若玩家們在給出的線索詞數量**少於**所選數字時成功猜中了**關鍵詞**，則只有猜中關鍵詞的玩家會獲得與給出的線索詞數量相同數量的分數。
- 若**關鍵詞**沒有被成功猜出：無人能獲得任何分數。

註：若2位玩家在同一時間給出了正確答案，則都可以獲得分數。

在計算分數時，將桌面中央的**詞語牌**作為分數給出（每張牌價值1分）。

### 3人遊戲範例：

出題玩家A想要在4個線索詞時讓其他玩家猜出關鍵詞「魚」。

第1個線索詞：「占星術」。

↳ 玩家B猜測「**星座**」，玩家C猜測「**望遠鏡**」。

第2個線索詞：「網子」。

↳ 玩家B猜測「**水手**」，玩家C猜測「**獵戶座**」。

第3個線索詞：「尾巴」。

↳ 玩家B猜測「**魚**」，該輪遊戲立即結束，  
玩家B獲得**3分**，其他玩家不得分。

線索詞：

每個線索詞都必須是一個單獨的詞語，其含義必須與**關鍵詞**有所關聯。

複合名詞與專有名詞都可算作一個線索詞。

### 不可使用：

- 關鍵詞的同義詞，或是之前給出的線索詞的同義詞。
- 關鍵詞的外語翻譯。
- 關鍵詞的拼寫或其他文字拆分。

## 新一輪遊戲：

出題玩家將遊戲盒傳遞給其左手邊的玩家，獲得遊戲盒的玩家成為新的出題玩家，下一輪遊戲開始。

## 獎勵：

遊戲中有2種不同的獎勵，其圖示會出現在詞語牌的數字面。



若玩家們在第1個線索詞給出後，就猜中有此獎勵圖示關鍵詞，則當前出題玩家不傳遞遊戲盒，而是翻開一張新卡牌並開始新的一輪遊戲。



若玩家們猜中有此獎勵圖示的關鍵詞(無論線索數量)，玩家們拿取分數之後，可以投票決定是否要拿取咒語牌，若多數玩家同意(平手也視為「同意」)，**出題玩家**拿取1張咒語牌，放在任意其他玩家面前。獲得咒語牌的玩家在遊戲結束時會失去1分。



選擇給咒語牌的理由範例：該位玩家想關鍵詞太久、一直斜眼偷看遊戲盒、總是想把「詛咒」板塊給其他玩家，或是他泡的咖啡超難喝...

任意時刻：

若大多數玩家認為出題玩家給出線索詞的時間太長，則可以從牌庫旁拿取1張咒語牌放在出題玩家的面前。請警慎地運用此規則，因為有時候巧妙的線索會需要一定的思考時間。

## 詛咒板塊：

若大多數玩家都同意某個給出的線索詞與 **關鍵詞** 沒有任何關聯，所有人可以投票決定是否要拿取詛咒板塊，若多數玩家同意(平手也視為「同意」)，則出題玩家必須從桌面上或是其他玩家面前拿取詛咒板塊放置在自己面前。在遊戲結束時，持有詛咒板塊的玩家會失去3分。若某位玩家需要拿取詛咒板塊時該板塊已經在其面前，則此玩家改為立即失去自己所有的分數(但保留持有的咒語牌)。



舉例：如果把「白色」作為「狗」的線索詞，就沒有關聯性，因為狗並不都是白色的。

## 遊戲結束

當遊戲盒在玩家們手中傳遞2圈後，遊戲結束。分數最高的玩家獲得遊戲的勝利！

若最高分遇平手，則他們共享勝利。



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

[bw-hk@longshore.com.hk](mailto:bw-hk@longshore.com.hk)

Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

[facebook.com/jeux.cocktailgames](https://www.facebook.com/jeux.cocktailgames)

Cocktail Games  
2, rue du Hazard  
78000 Versailles  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)

