



109 學年度元智大學自主學習
失智人生
【桌遊企劃書】

目 錄

一、遊戲名稱.....	p. 3
二、遊戲內容.....	p. 3
三、遊戲目的.....	p. 3
四、遊戲對象.....	p. 3
五、主辦團隊.....	p. 3
六、指導老師.....	p. 3
七、附件一：遊戲玩法.....	p. 4
八、附件二：卡牌設計.....	p. 14
九、附件三：道具.....	p. 15

一、遊戲名稱：失智人生

二、遊戲內容：失智常常被人誤解成不可治癒的疾病，但其實只要早期發現失

智，並有效控制，也是有不少恢復的案例。有錢人 NPC 老王已

經慢慢隨著時間逐漸喪失記憶，所以他的親友們想盡辦法幫助

他恢復健康，但同時也有親友對老王的財產蠢蠢欲動.....。

三、遊戲目的：讓玩家透過遊戲，學習到如何陪伴與關懷失智症患者。

四、遊戲對象：國小至國高中學生

五、主辦團隊：不成功，變成仁

六、指導老師：王怡云老師

附件一、遊戲玩法

1. 遊戲目標： 玩家將扮演各種角色，並透過增加**社交值**、**健康值**、**思考值**等數值去拯救 NPC 中度患者(初始值為 15 點)。
2. 玩家任務： 好人想辦法幫助 NPC 康復，而壞人想辦法阻止好人成功。
3. 遊戲簡介：
 - (1) 失智的病症分為康復(30)、輕度(21~29)、中度(10~20)、重度(1~9)、末期(0)。
 - (2) NPC 起始狀態為輕度失智，隨回合數增加，失智程度會慢慢提升。
 - (3) NPC 失智症前期惡化程度相當快，當玩家可以幫助 NPC 時，NPC 已經是中度失智（15 數值）。
 - (4) 由年齡最大的角色卡開始順時鐘進行遊戲。
 - (5) 新增陣營制度，角色的結局將有四種：
 - a. 好角色：成功/失敗結局
 - b. 壞角色：成功/失敗結局
 - (6) 陣營制度：
四局人：一壞兩好一間諜(阿明爺爺、趙太太、林先生、王大叔)
五局人：兩壞三好(阿明爺爺、小玉奶奶、趙太太、林先生、李小姐)
六局人：兩壞三好一間諜
(數值隨人數改變而改變)
 - (7) 壞人可知彼此身分而好人不會知道，在開局時會有壞人相認階段(天黑請閉眼)
 - (8) 擴增特殊技，有關於陷害他人的互動，玩家將有機會多增加跟玩家互動的次數(平衡好人壞人)。
 - (9) 壞人亮牌時，可增加技能（投票階段時執行）：
 - a. 扣任一玩家三點
 - b. 投票時增加一票
 - (10) 中立玩家需在壞人亮牌時，一起決定陣營
 - (11) 遊戲結束的方法：NPC 康復、NPC 失智、有玩家所有數值歸零。
 - (12) 實體化部分中，數值的計算將以簡易紙鐘完成。貨幣則以千元為單位，每人最多 20 張

4. 遊戲流程：

- ◇ 發角色牌、錢、每人 2 張隨機事件牌
- ◇ 進行壞人互認(天黑請閉眼)
- ◇ 玩家依照抽到角色年齡最大者開始順時鐘進行(或玩家猜拳決定最贏者開始順時鐘進行)
- ◇ 每局結束後扣點(益智遊戲局除外)：
第一局結束後扣 3 點
第二局結束後扣 2 點
第四局結束後扣 1 點

第一局：

- I. 每人各出 1 張事件牌，結束後抽 1 張事件牌
- II. 雜貨店(自由購買)
- III. 抽 NPC 事件卡->投票(是否要拯救 NPC?)->通過則加 NPC 點數(由擲骰子決定)/反之投反對者金錢+1

第二局之後(開始計算行動點)：

- I. 根據每人(行動點數/6 取整數)行動
- II. 每人必須先出 1 張牌，若還有行動點則可選擇(出牌/發動特殊技)或(停止行動)，結束後抽 1 張牌
- III. 雜貨店(自由購買)
- IV. 抽 NPC 事件卡->投票(是否要拯救 NPC?)->通過則加 NPC 點數(由擲骰子決定)/反之投反對者金錢+1

第三、六局：

- ◇ 進行益智小遊戲：
猜拳最贏者開始進行遊戲。
 1. 接龍：由起始玩家想一詞語，下家輪流接著前一位的尾字，同音即可，過五秒視同失敗。
 2. 拍手：由起始玩家開始拍第一下，接著是一、二，一、二、三，…記錯數字或停頓五秒者輸。
 3. 上下樓：根據人數確定編號，順時針逆時針均可。由起始玩家開始「3 樓上 5 樓」，5 樓者就要快速接著說「5 樓上 8 樓」。
 4. 7 的倍數：從數字一開始每人說一個數字，依次往下數，當遇到數字 7 和 7 的倍數的時候，要說過。
- ◆ 輸時的數字進行數隻遊戲(由輸家的下一個人開始數)，指到的那個人為贏家

- ◆ 最贏者可以三選一(指定一個數值+3/角色交換券/加減 NPC 數值(骰子))，最輸者要被指定一個數值- 3(由輸家之順時鐘玩家依序決定)

第三局後：

- ◇ 再次進行壞人互認：間諜表明自己所要站的隊伍，且之後不准更改

- 最終目標(六局後遊戲終止)：
 - 當 NPC 患者達成康復，好人隊獲勝，且擁有最高點數者(社交值+健康值+思考值)為最終贏家
 - 當 NPC 患者達重度 9 以下時，壞人隊獲勝
 - 當醫生其中一點數歸 0，壞人隊獲勝
 - 當六局玩完後，若仍無輸贏，進行投票檢舉壞人是誰，若壞人皆被舉發，好人隊獲勝，反之壞人隊獲勝
- 遊戲限制及規定：
 - ◇ 手上卡片不得超過 5 張
 - ◇ 當數值滿時，可把此數值除二加到最低項目
 - ◇ 被動技不算入行動點
 - ◇ 與雜貨店互動：
 1. 買書(思考+2 金錢-1)
 2. 買高級糧食(健康+2 金錢-1)
 3. 參加聯誼(社交+2 金錢-1)

5. 遊戲時間：預計 1.5 小時

6. 遊玩人數：4~6 人

7. 角色卡：

(1) NPC 老王：

- a. 失智程度：由 15 開始。
- b. 玩家成功條件：各數值六以上，總數值二十四以上。

(2) 阿明爺爺(醫生)：社交 4、健康 3、思考 9

- a. 形象：有蓄山羊鬍加拐杖，身穿打太極的衣服。
- b. 初始金錢：5000\$
- c. (主)熱情傳播：可指定玩家任意數值降 1，自己升 1
- d. (被)社交的力量：當社交值 6 以上、健康值 5 以上，可指定玩家任意數值加 1

e. 示意圖：



(3) 小玉奶奶(好人)：社交 9、健康 6、思考 1

- a. 形象：有點像櫻桃小丸子的奶奶，低包包頭，奶奶風棉褲配毛衣，略微臃腫。
- b. 初始金錢：5000\$
- c. (主)愛的守護：若猜拳獲勝，可反彈別人的技能。
- d. (被)犧牲的愛：當思考值升到 3 以上、健康值升到 8 以上，可指定玩家任意數值降 1，自己升 1

e. 示意圖：



(4) 林先生(壞人 Boss)：社交 4、健康 3、思考 9

- a. 形象：八加九造型，但是胖很多有雙下巴，戴眼鏡、有啤酒肚。
- b. 初始金錢：5000\$
- c. (主)酒魂：可指定玩家任意數值降 1，自己升 1
- d. (被)破壞：當社交值 7 以上、健康值 4 以上，可扣 NPC 數值(由骰子決定)
- e. 示意圖：



(5) 李小姐(壞人)：社交 9、健康 6、思考 1

- a. 形象：綁馬尾戴眼鏡的女生。
- b. 初始金錢：5000\$
- c. (主)精密分析：若猜拳獲勝，可反彈別人的技能
- d. (被)吸血：當思考 4 以上、健康 7 以上，可指定玩家任意數值降 1，自己升 1
- e. 示意圖：



(6) 趙太太(好人)：社交 4、健康 3、思考 9

- a. 形象：身材矮胖、雙馬尾、笑的很開心的樣子。
- b. 初始金錢：5000\$
- c. (主) 美食地獄：指定玩家任意數值降 1。
- d. (被) 滿腦肥腸：當健康值 6 以上、社交值達到 5 以上，在被攻擊時，可阻擋攻擊，並反彈回去。
- e. 示意圖：



(7) 王大叔(間諜)：社交 4、健康 3、思考 9

- a. 形象：外貌算好，但有點過於媽寶。
- b. 初始金錢：5000\$
- c. (主) 近墨者黑：指定玩家任意數值降 1
- d. (被) 大量母愛：當健康值 7 以上，在被攻擊時，可阻擋攻擊，並反彈回去
- e. 示意圖：



8. 好事件卡(20 張)：

a. 打工牌(金錢+2 健康-1)

- (1)清潔工
- (2)洗碗工
- (3)服務生
- (4)賣玉蘭花
- (5)發宣傳單
- (6)賣愛心筆
- (7)賣愛心餅

(8)人形立牌

(9)撿回收

(10) 小攤販

b. 休閒牌(思考+1)

(1)繪畫

(2)園藝

(3)縫紉

(4)烹飪

(5)閱讀書籍

(6)寫作

(7)規劃旅遊

(8)參觀博物館

(9)聽音樂會

(10) 打遊戲

c. 健康管理與醫療牌(健康+1)

(1)洗牙

(2)游泳

(3)散步

(4)打羽球

(5)吃養生食品

(6)定期健檢

(7)騎腳踏車

(8)健身房

(9)瑜伽

(10) 復健

d. 社交牌(社交+1)

- (1)聊八卦
- (2)打麻將
- (3)打橋牌
- (4)打太極
- (5)擔任志工打掃
- (6)廣場舞
- (7)參加公益團體
- (8)登山社
- (9)宗教活動
- (10)同學會

9. 壞事件卡(20 張)

- (1) 過量飲酒(健康-2)
- (2) 抽菸(金錢-1、健康-1)
- (3) 交通事故(健康-2)
- (4) 小賭怡情(靠骰子決定金錢、社交-2)
- (5) 運動彩券(靠骰子決定金錢、思考-1)
- (6) 無所事事(思考-1、社交-1)
- (7) 垃圾食物(健康-1)
- (8) 日夜顛倒的作息(健康-1、思考-1)
- (9) 熬夜看電視(思考-1)
- (10) 節食(健康-1)
- (11) 暴飲暴食(健康-1)
- (12) 吸毒(健康-2、金錢-1)

- (13) 上酒店(金錢-1)
- (14) 運氣不佳(社交-2、思考-1)
- (15) 借高利貸(靠骰子決定金錢、社交-2)
- (16) 沉迷小黃片(思考-1、社交-1)
- (17) 瘋狂粉絲(含粉)(金錢-1、思考-1)
- (18) 酒肉朋友(金錢-1、社交-1)
- (19) 不良少年(思考-2)
- (20) 視賭如命(金錢-2、社交-1)

10. 特殊機會卡(10 張)：

- (1) NPC 數值+1
- (2) NPC 數值+3
- (3) NPC 數值+5
- (4) NPC 數值-1
- (5) NPC 數值-3
- (6) NPC 數值-5
- (7) 重新調整自己數值
- (8) 角色交換券
- (9) 事件牌交換券
- (10) 金錢+2

11. NPC 事件卡(10 張)

- (1) 忘記帶鑰匙(思考-3)
- (2) 忘記是否吃藥(健康-3)
- (3) 跟家人、鄰居吵架(社交-3)
- (4) 沒關火(健康-3)

(5) 忘記自己做過什麼事(思考-3)

(6) 多吃一次飯(健康-2)

(7) 多洗一次澡(思考-2)

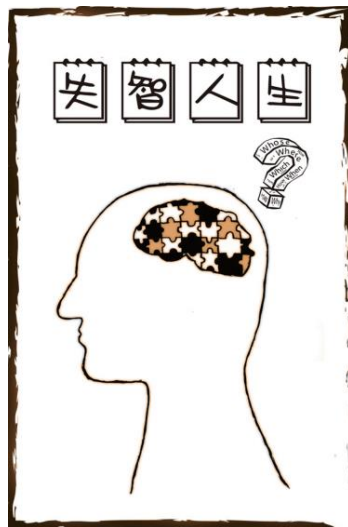
(8) 懷疑他人(社交-3)

(9) 突然固執(社交-2)

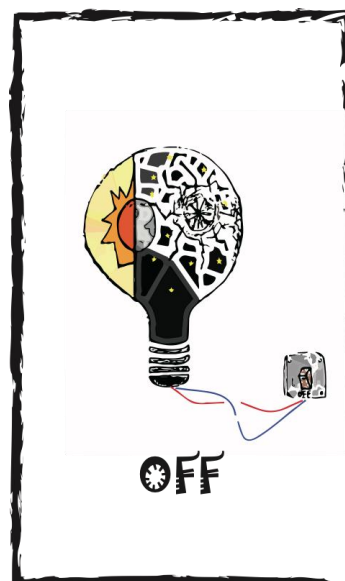
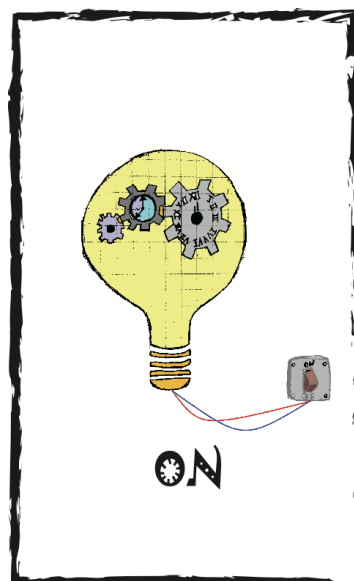
(10) 迷路(金錢-2)

附件二、卡牌設計

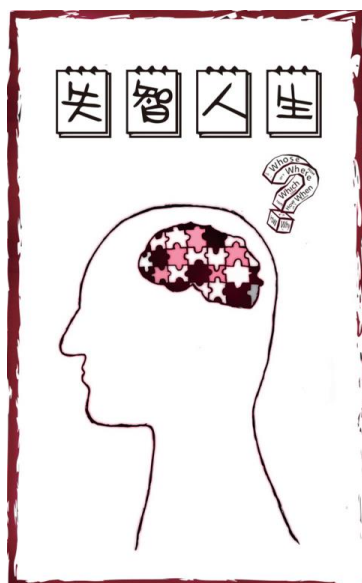
◇ 角色牌背面



◇ 事件牌背面(兩種圖案混用，各搭配 25 張)



◇ NPC 事件卡背面



附件三、道具



1. 一堆錢
2. 簡易紙鐘*5
3. 陣營 token*12
4. 角色卡*6
5. 好事件卡*20
6. 壞事件卡*20