



不是邱森萬的JC

各位尤彌爾ㄉ子民們有因為巨人結束了，在聚會的時候除了哭泣悲傷以外不知道可以幹嘛嗎！和大家推薦闔家歡樂齊拯救世界ㄉ



遊戲支援人數為10-17人，有五種結局。

⚠️ 本嘆涵蓋原作139話，請謹慎點開。⚠️

344 喜歡 179 轉噗 6x6

33 則回應

不是邱森萬的JC



圖片太小可以右鍵打開，我真的是小畫家排版我盡力ㄌ 🙏🙏🙏

不是邱森萬的JC



總共有兩張尤米爾用的提示卡跟16張角色卡
(4張主要角色/12張隨機角色)

牙蹦印一印自己剪就好ㄌ大概六十幾塊ㄉ我有點忘了？？？(斷斷續續地印ㄌ兩次)

下收遊戲規則簡單文字版

不是邱森萬的JC

開場的時先把主要四人先抽出後，從次要角中洗牌抽足遊戲人數，超過16人遊玩的話則增加葉卡派。

—舉例：若總人數為12人，1個尤米爾：有11個尤米爾的子民。把主4角抽出後，餘7角色從普通角11人中隨意抽出7張卡捕完—

『滅世派』：艾連，吉克。獲勝條件是活到四回合後發動地鳴跟吶喊。

『反滅世派』：除此之外其他的尤米爾子民。獲勝條件是在四回合內把艾連跟吉克找出來。

如果地鳴發生的話，反滅世派還有一次機會反勝，就是讓阿卡曼殺掉艾連，此時會走原作結局。

登入

送出



不是邱森萬的JC

大家閉上眼睛。

>尤米爾請玩家閉上眼睛，讓各角色確認身分。<

不是邱森萬的JC

- - 遊戲正式開始 - -

開場的時候每個人一兩句簡單自我介紹。

玩家可以隱瞞部分事實或含糊回答，可以避重就輕，說不知道或不想回答，但不能說謊，遊戲也不推薦跳角。

自我介紹完後每玩家可以指定一個人問問題。

(e.g. 你有沒有參加過有巨人的軍事行動 / 在你心中尤米爾是怎樣的概念 / 你有參與瑪莉亞之牆奪回戰嗎？)

全部人都問完之後大家輪流發言，然後投票決定票死一同覺得最有可能是吉克或艾連的玩家。（需過半同意，流標的話該回合不死人）



不是邱森萬的JC

「前往結局的鐘聲正倒數著，而我們都做出了選擇，為自己所相信之物奮鬥吧！現在，巨人無法行動的夜晚來臨了，請大家閉上眼睛，」

不是邱森萬的JC

每一回合結束時尤米爾會要大家閉上眼睛，問是否有角色要發動暗殺能力
（能力角：吉克、伊蓮娜、葉卡派、兵長）。

要發動能力的舉起大拇指，按尤米爾指示張開眼睛（若同時有兩人舉大拇指則照順序執行）張眼後暗殺者翻牌（表示自己是誰）並且指要暗殺誰，若對應到可按殺角色則暗殺成功，隔天早上尤米爾會宣布哪個玩家被暗殺了，但不公布身分。（暗殺次數用完則不能再殺）

◎若莎夏跟賈碧都活到第三局的話，第三回合天亮時莎夏被宣布出局（不亮牌。）

不是邱森萬的JC

除非艾蓮跟吉克都在四回合內被殺掉，不然尤米爾不做提示。四回合後如果吉克還在，由尤米爾宣布吶喊發動，非阿卡曼或九巨持有者不亮身份退賽。

四回合後會有五種不同的結局路線：

【原作結局】>艾蓮、吉克、阿爾敏存活，還有阿卡曼還在場並殺掉艾連。

【地鳴結局】>艾蓮、吉克存活，或是阿卡曼暗殺失敗 / 阿卡曼都沒有存活。

【帕島勝利】>吉克被暗殺、艾蓮存活。

【瑪雷勝利】>艾蓮被暗殺、吉克存活。

登入

送出



不是邱森萬的JC



不是邱森萬的JC



這是四回合後因為セ連根吉克都沒幹掉覺得沒救ㄉ尤米爾無奈地宣布地鳴(靠

不是邱森萬的JC



一些遊玩時可能會發生ㄉ狀況

不是邱森萬的JC

【遊戲構思】

遊戲整體綜合狼人殺、阿瓦隆跟這個影片做魔改。可惜的是沒看過巨人的人不能玩(不然只能整場回答不知道@@)

Real VS Fake, 台湾人伪装大陆人, 会被发现吗?

但因為狼人殺一回合要死掉兩個人(一狼殺一投票)顧慮到遊戲人數彈性後來選擇了：一回只淘汰掉一個玩家的方式，但是如果說每回合都是全員投票決定的話，滅世派(セ連跟吉克)會有的主動權太少，所以最後決定給吉克了暗殺阿爾敏的能力做制衡。

不是邱森萬的JC

阿爾敏的設計跟吉克的平衡是這個遊戲最困難的地方。為了要避免阿爾米跳角，所以必須要在主要四人中放克制他的暗殺能力。

但這樣設計之後，就算吉克可以暗殺阿敏，能力是夜晚發動，也就是如果阿敏跳角的話，吉克也是之後才能把他殺掉。所以為了避免阿爾敏走跳角自盡的玩法，把原作結局設定成必須要有阿爾敏才能發動。(也因為139和セ連對話的是他)

阿爾敏設計上一開始的時候能看到三個角色，所以雖然對其他玩家吉克並不是很明顯，但是如果吉克講到關鍵字的話，阿敏會很容易從三者中判斷誰是吉克。這兩個角色可以說是全遊戲最難操控

護阿爾敏的角色原本考慮了阿妮跟醬，但顧慮到阿尼在冰塊中冰太久，最後還是讓同是104的醬擔任這個角色，另一顧慮是因為醬跟阿敏的背景重複度比較大，所以比較能起到掩護效用。

啊但是喜歡敏尼ㄉ可以自己改!(靠

不是邱森萬的JC

【幾個我覺得比較重要的Q&A】

Q：為什麼要有暗殺？

A：暗殺設計的部分的構思流主要是：

>為了平衡滅世派能力不足>先給吉克暗殺阿爾敏的能力>主四中只有吉克能暗殺過度暴露>要讓整個遊戲在行經過程中不會口口聲聲一色名死亡、所以想辦法對應增加並滿足暗殺能力，增加醬珀跟艾爾的組合死亡。

登入

送出



不是邱森萬的JC

不是邱森萬的JC

Q：玩這個遊戲一定要喝酒嗎？

A：必須ㄉ。



不是邱森萬的JC

Q：為什麼不能說謊，但是可以謊稱自己是其他角色（假跳）。

A：這其實是最後才被加進去的環節，我自己也顧慮很久。

遊戲理想上是以**不說謊不支持跳角，以提問：用每個玩家提供的背景敘述去判斷/打模糊戰構成**。但是有玩狼人殺的都知道，跳角/悍跳是討論中很重要的一個環節，如果完全禁止跳角，那就沒辦法打反滅世派假跳非要角或跳阿敏（悍跳）的玩法。

但如果準跳角的話，配合遊戲設定上不能說謊的前提，那遊戲一開始每個人全跳就直接結束了。所以改設計成**唯一被允許的是>謊稱自己是所抽卡牌外的角色<**，但針對提問或是背景敘述仍舊不能說謊。

這樣玩家假跳的角色如果後續被問到跟真實角色背景不符，那一樣會被揭穿。

基本上不是高玩的話不建議跳角啦



就是ㄍ同樂遊戲....!!!!

不是邱森萬的JC

原本是個品酒遊戲？？？？？？其實...其實...最一开始是希望呐喊结尾ㄉ，如果干不掉吉克的话第四回合末吉克可以直接

\「啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊」/

然後大家就變成巨人輸掉 😊 (靠邀)

不是邱森萬的JC

我真ㄉ湊不到人陪我測...O<<ㄉ欠...如果有什麼重大問題可以跟我反應><或自己調整啾ok(。)

謝謝柴跟瓦這幾天瘋狂被我騷擾www還有柴幫我排卡片ㄉ版！！！

不是邱森萬的JC

然後其實地鳴發動後原本很想讓阿爾敏翻牌被尤米爾禁言，對應原作他被豬之巨人吃掉的部分但是顧慮到存場人數彈性跟會影響到阿卡曼的判斷所以沒有使用。

不是邱森萬的JC



所有16張卡牌這邊都可以印>< (內建兩個葉卡派)



登入

送出