

【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.

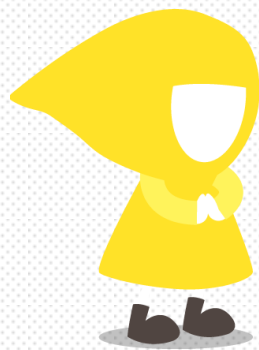
選桌長

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






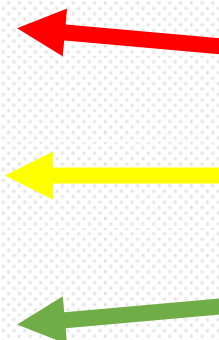
請桌長發玩家物件

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



【說明卡】染毒機率判定表

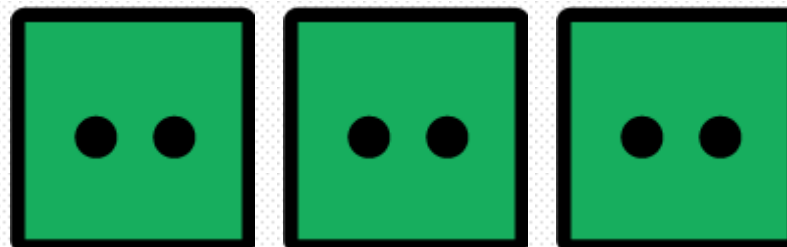
當壓力值>心智值時, 擲骰子, 判定是否使用毒品

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

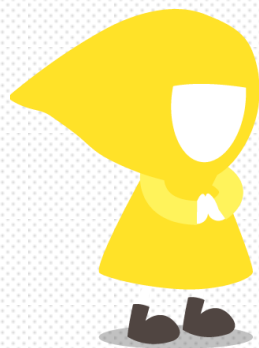
染毒判定表x1

骰子x3



3.

遊戲配置



大樓圖卡x7

1

信仰
大樓



取2

-2

取1

-1

取1




1
信仰大樓



取2 > 取1 > 取1

☹️ -2 ☹️ -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擇1 取2擇1 取1

5
考試中心



💰 -1 💰 -1 💰 -1

依圖排出大樓圖卡

休閒中心x15



新聞事件卡x16



事件

考試中心卡x15

心智值+骰子點數=總和



總和級距

0~4

5

考試
中心



Ⓢ -1



Ⓢ -1



Ⓢ -1



請桌長將考試中心
級距卡分類

心智值+骰子點數=總和



【考試中心】

總和級距
0~4

心智值+骰子點數=總和



【考試中心】

總和級距
5~6

心智值+骰子點數=總和



【考試中心】

總和級距
7~8

心智值+骰子點數=總和



【考試中心】

總和級距
9以上



休閒中心卡
整疊放置下方



7

新聞
大樓



一輪結束
抽【新聞大樓】事件



【新聞大樓】

事件



【新聞大樓】

〔朋友聚會〕
小熊軟糖



【新聞大樓】

〔讀書會〕
毒咖啡

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

【說明卡】染毒機率判定表

骰子	1	2	3	4	5	6
染毒	0	0	0	0	0	0
不染毒	1	1	1	1	1	1

【玩家角色卡】白殿

生命值	5	4	3	2	1
心算值	0	0	0	0	0
學習值	0	0	0	0	0
智力值	0	0	0	0	0

【說明卡】染毒機率判定表

骰子	1	2	3	4	5	6
染毒	0	0	0	0	0	0
不染毒	1	1	1	1	1	1

【玩家角色卡】藍殿

生命值	5	4	3	2	1
心算值	0	0	0	0	0
學習值	0	0	0	0	0
智力值	0	0	0	0	0

【說明卡】染毒機率判定表

骰子	1	2	3	4	5	6
染毒	0	0	0	0	0	0
不染毒	1	1	1	1	1	1

【玩家角色卡】黃殿

生命值	5	4	3	2	1
心算值	0	0	0	0	0
學習值	0	0	0	0	0
智力值	0	0	0	0	0

【產品卡】
染毒
喪失拒絕能力



1 信仰大樓

取2 > 取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擇1 > 取2擇1 > 取1

5 考試中心

-1 > -1 > -1

事件
【新聞大樓】

【休閒中心】

【新聞大樓】
(朋友聚會)
小熊軟糖

【新聞大樓】
(讀書會)
毒咖啡

心算值+骰子點數=總和
總和級距
9以上
【考試中心】

心算值+骰子點數=總和
總和級距
7~8
【考試中心】

心算值+骰子點數=總和
總和級距
5~6
【考試中心】

心算值+骰子點數=總和
總和級距
0~4
【考試中心】

【玩家角色卡】黑殿

生命值	5	4	3	2	1
心算值	0	0	0	0	0
學習值	0	0	0	0	0
智力值	0	0	0	0	0

【說明卡】染毒機率判定表

骰子	1	2	3	4	5	6
染毒	0	0	0	0	0	0
不染毒	1	1	1	1	1	1

【玩家角色卡】綠殿

生命值	5	4	3	2	1
心算值	0	0	0	0	0
學習值	0	0	0	0	0
智力值	0	0	0	0	0

【說明卡】染毒機率判定表

骰子	1	2	3	4	5	6
染毒	0	0	0	0	0	0
不染毒	1	1	1	1	1	1

【玩家角色卡】紅殿

生命值	5	4	3	2	1
心算值	0	0	0	0	0
學習值	0	0	0	0	0
智力值	0	0	0	0	0

【說明卡】染毒機率判定表

骰子	1	2	3	4	5	6
染毒	0	0	0	0	0	0
不染毒	1	1	1	1	1	1

2.

遊戲方式



起始玩家&發錢

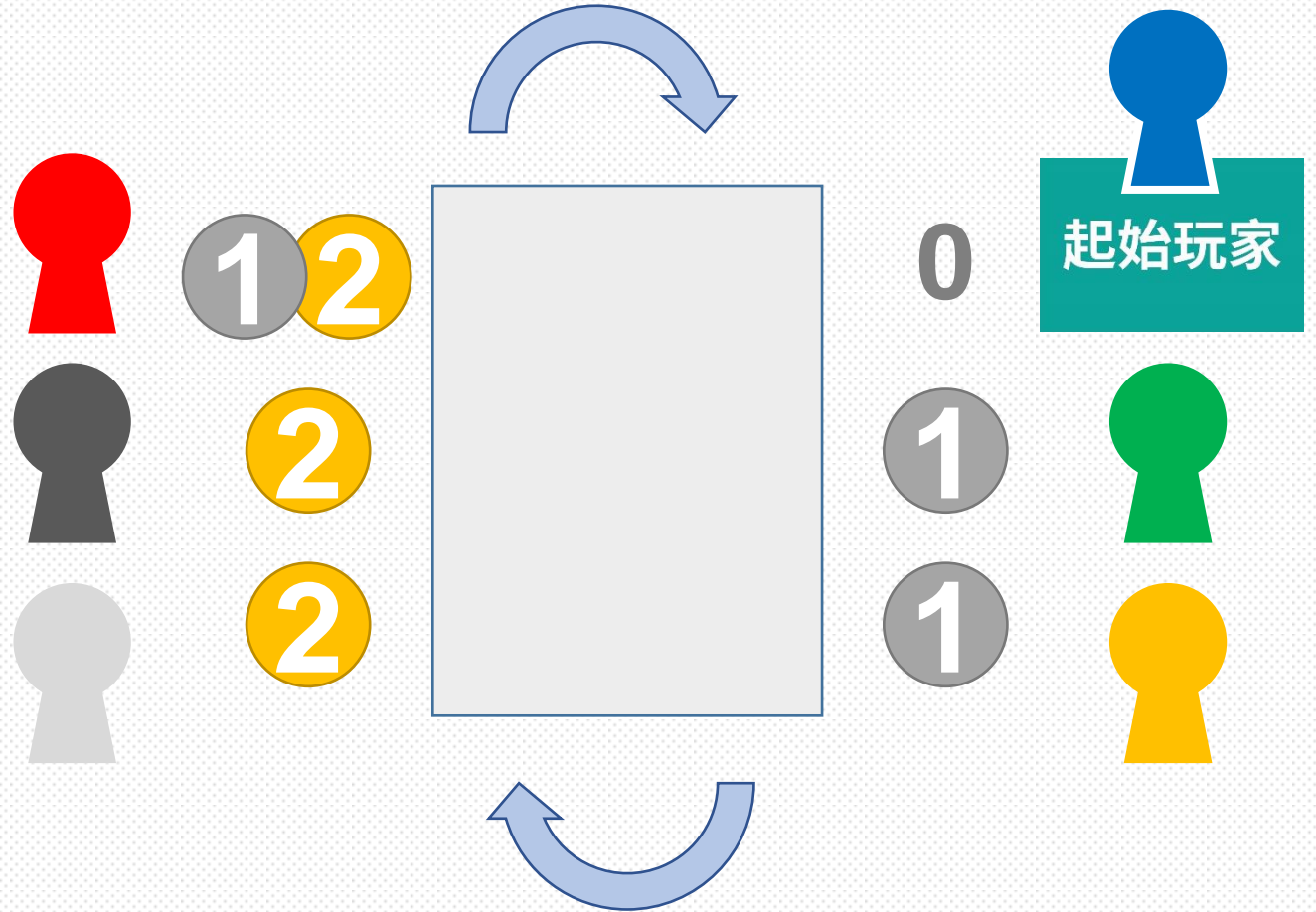
1. 發“起始玩家卡”

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。

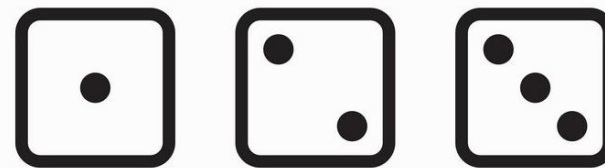


請桌長發錢：由起始玩家開始**順時針**按順序為**0—1—1—2—2—3**元

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



1 信仰大樓



取2 取1 取1

☹️ -2 ☹️ -1 ☹️ -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擇1 取2擇1 取1

☐ > ☐ > ☐

5 考試中心

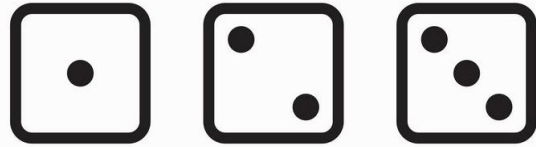


💰 -1 💰 -1 💰 -1

☐ > ☐ > ☐

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↓

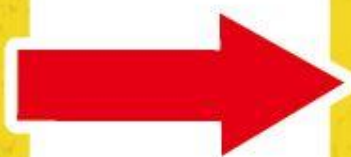


可加碼到其他同色骰子增大數字



相同數字一同移除骰子喪失作用

排順序



1

3

2

3

→

2

→

1

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

$$\text{\$ 錢} + \text{☆} = \text{總分}$$



人生成就
[考試中心]
博士畢業證書
+3 | ☆ +5

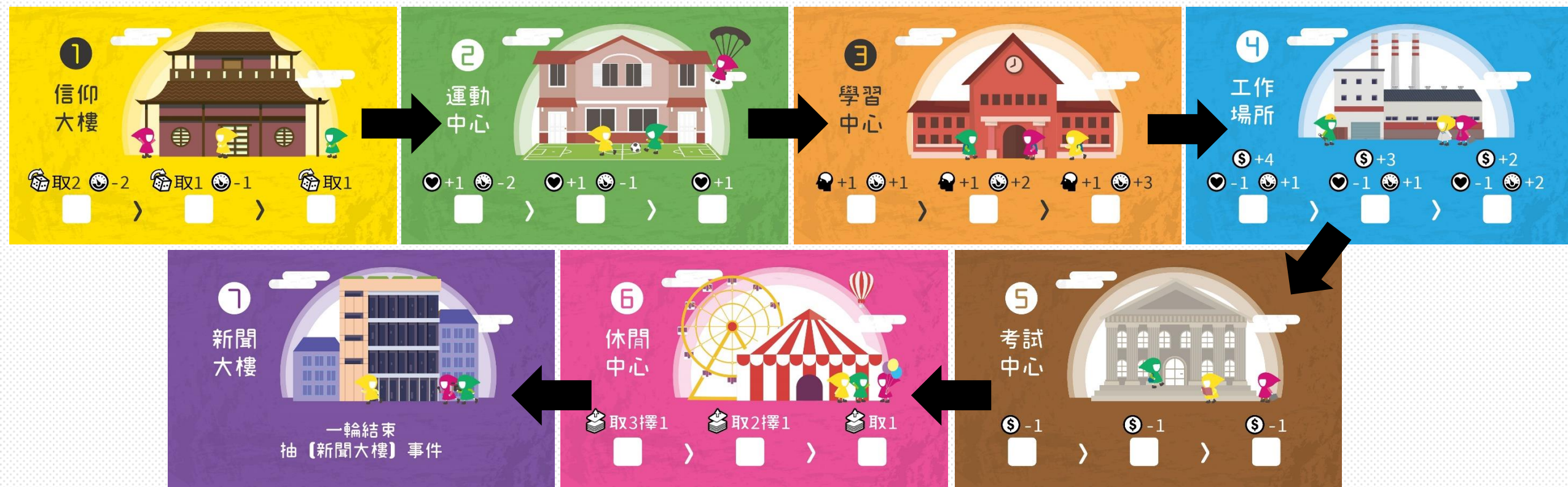
抗拒毒品
[休閒中心]夜店
朋友說：「吸一口，不會上癮。不然，你怎麼跟大家玩在一起！」
染毒機率判定1次
若判定未染毒 (成功拒絕誘惑)：☆ +7
\\$ -3 | +1



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

2

運動
中心



♥ +1 🕒 -2
□ >

♥ +1 🕒 -1
□ >

♥ +1
□

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



壓力值



心智值



染毒
判定

此時應該有人需要染毒判定了!

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



壓力值



心智值

〔數字相同=吸毒〕

抽一張毒品卡

作用卡片效果→



如果你染毒了!

【毒品卡】

第二級毒品：搖頭丸
毒性作用：嚴重焦慮、免疫力降低、
學習及認知能力減退

💰 -1 ❤️ -1 🌀 =1 | ★ -1

**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

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個數字再甩

2,3,4張毒品卡 → 喊3個數字再甩

5,6張毒品卡 → 喊4個數字再甩

7張以上 → 喊5個數字再甩

模擬毒品成癮

※持有毒品卡越多越容易再次吸毒

4

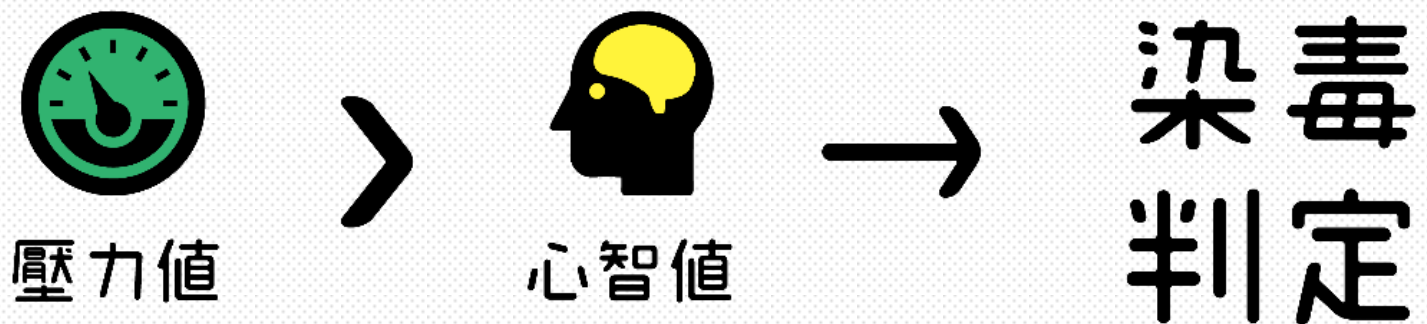
工作
場所



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

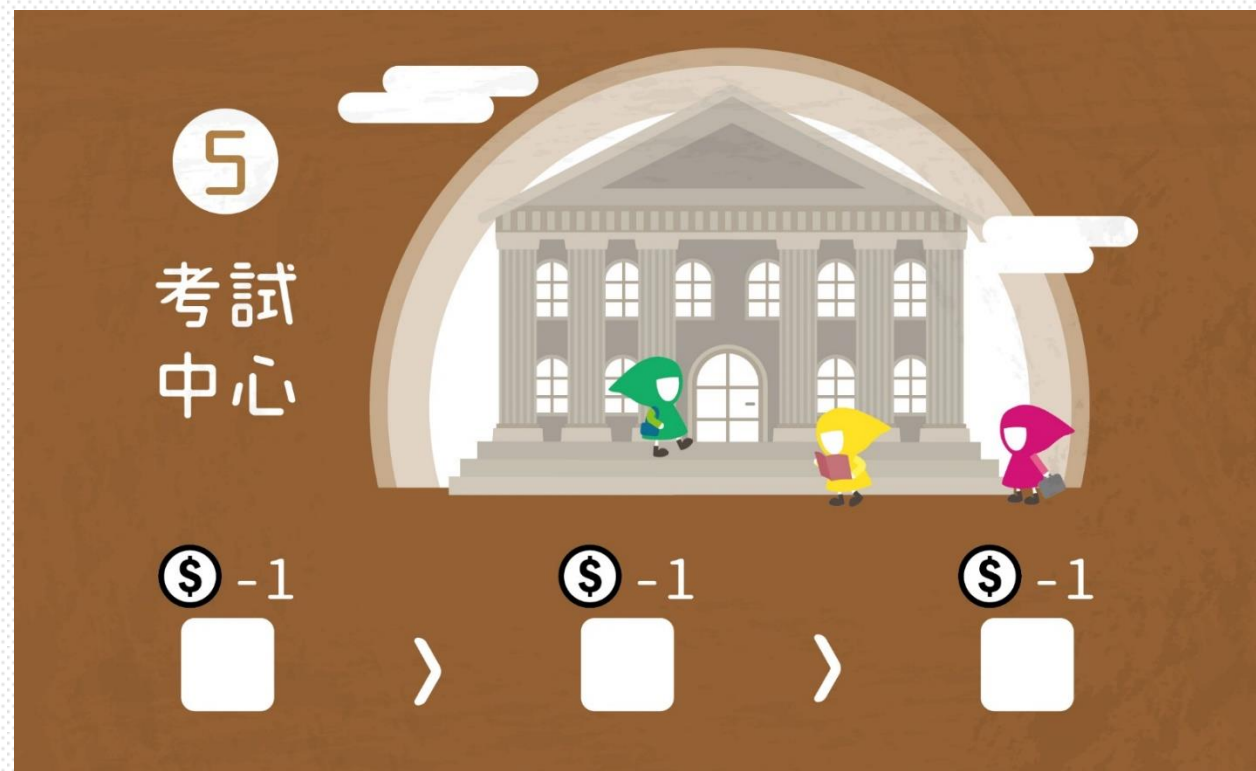
請桌長協助給錢
&加壓力&扣生命

整場遊戲過程中

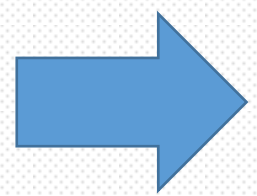


此時應該有人需要染毒判定了!

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



【考試中心】

博士畢業證書



+3



+5



【考試中心】

全勤獎



+1



+2

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

6

休閒
中心



取3擇1



取2擇1



取1



娛樂類



【休閒中心】網咖

朋友說：「大家吃這個也沒怎樣啊！你擔心甚麼？你不吃，怎麼能連續打怪、當伺服器盟主！」

染毒機率判定1次



若判定未染毒
(成功拒絕誘惑)：★+3



【休閒中心】夜店

朋友說：「吸一口，不會上癮。不然，你怎麼跟大家玩在一起！」

染毒機率判定1次



若判定未染毒
(成功拒絕誘惑)：★+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

重新為藥物濫用朋友建立正確的健康觀念，培養體力及心智，突破戒斷現象，解除身癮。

勒戒所後
移除1張毒品卡



解毒效果：一張毒品卡

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



【休閒中心】解毒禪修班

經過解毒禪修的訓練後，內心湧出的正面能量，解除藥物濫用朋友的身癮及心癮，使能拒絕毒品，並自然遠離吸毒的朋友。

解毒禪課程
(心智值 ≥ 3 才能購買)

解毒禪修班後
移除所有毒品卡



解毒效果：所有毒品卡

6
休閒
中心



取3擇1 取2擇1 取1

□ > □ > □

↑ ↑ ↑

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

7

新聞
大樓



一輪結束
抽【新聞大樓】事件



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



【新聞大樓】

毒品持續泛濫，吸食人口不斷飆高。民眾容易就能夠購買和接觸到毒品。

所有人進行
染毒機率判定1次

從起始玩家開始
每個人做染毒判定



【新聞大樓】

毒販缺錢因而冒險改造槍枝賺錢，槍枝氾濫造成人身安全亮紅燈。

所有人皆聘請保全保障
住家安全支付2元至銀行



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



【新聞大樓】事件

【讀書會】

準備考大學時，參加讀書會，同學介紹一款提神咖啡，喝了晚上精神好，也不會想睡覺。當初以為用一、兩次沒關係，沒想到從此陷入毒品的深淵，不能自拔。

每人一張提神咖啡牌。不能看自己的牌，二個人相互交換卡牌觀看後給提示，由玩家決定是否使用。



進入事件
[讀書會-毒咖啡]



【新聞大樓】事件

【朋友聚會】

嘉義一名高中生「小方」，與同學聚會時，吃了包裝成「小熊軟糖」的搖頭丸。販毒集團利用青少年的好奇心，將毒品包裝成零食，降低戒心。

每人一張小熊軟糖牌。不能看自己的牌，二個人相互交換卡牌觀看後給提示，由玩家決定是否使用。



進入事件
[朋友聚會-小熊軟糖]

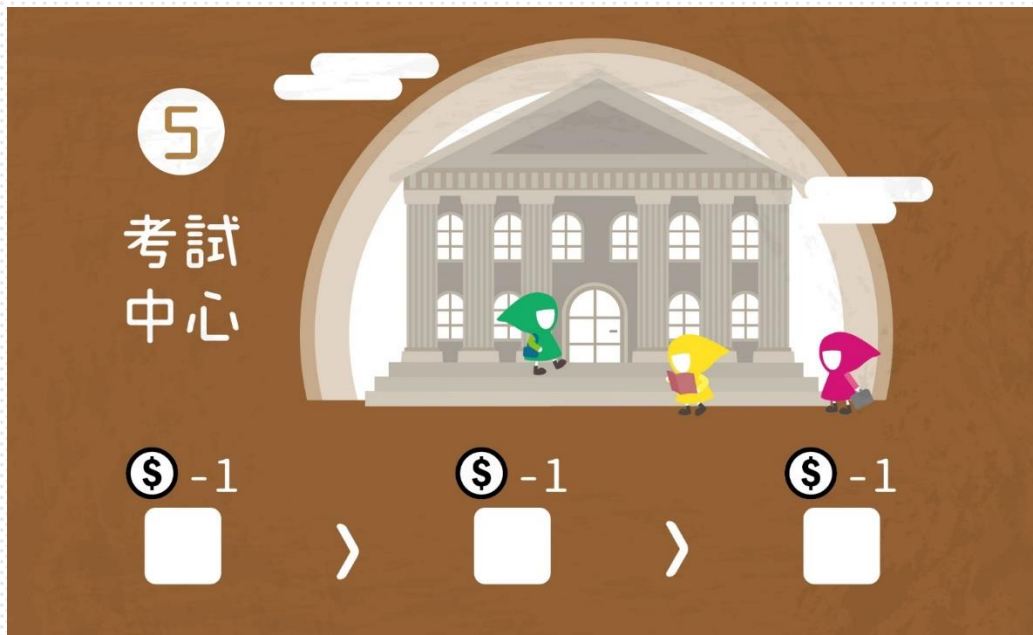
先不動作
講解完才開始

[小熊軟糖]與[毒咖啡]事件：

- 1) 每人一張[小熊軟糖]或[毒咖啡]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



起始玩家

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)

第二輪結束

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。

5.

人生回顧~很重要!

和你的夥伴心得分享吧!



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

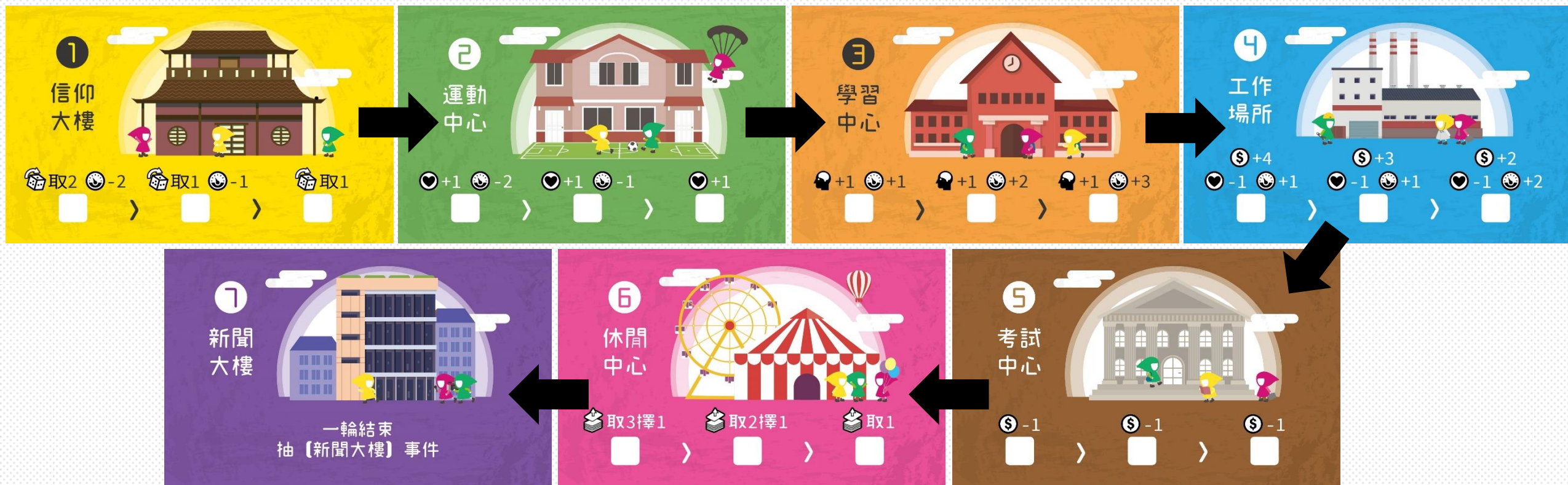
- 一旦吸了毒(拿到毒品卡)後，人生選擇會處處卡關。

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！



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？

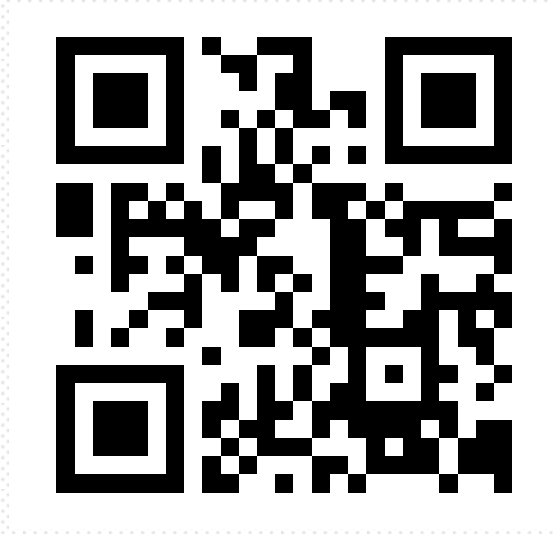
回饋問卷



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



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

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



【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

染毒判定表x6

【玩家角色卡】綠骰



玩家角色卡x6

【起始玩家】



起始玩家卡x1

大樓圖卡x7

1

信仰
大樓



取2

-2

取1

-1

取1





1.放入說明書&理念說明卡



2.放入大樓圖卡



4.蓋上上蓋，完成收納



3.放入小卡 / 骰子 / 小圓棋 / 錢&重擲卡

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