# 腦補怪入侵 ＋情緒字彙卡

遊戲人數：3~6人　遊戲年齡：8+　遊戲時間：20min

## 遊戲目的

阻止各種怪物進入自己的腦袋中，藉由拍擊來擊退怪物們
腦袋中怪物越少的玩家代表腦袋越清楚，成功擊退腦補怪們！！

## 內容物

腦補角色卡 9張　　效果卡 10張
腦補怪物卡 9種 X 8 張　　毛病卡 7張

## 卡片種類簡介



**腦補怪物卡**

（簡稱：怪物卡）
每張1分，中間為該怪物的圖案。



**毛病卡**

每張分數不盡相同，下方文字為該毛病的簡介。



**效果卡**

下方文字為該卡的效果，有分立即發動與之後發動兩種類型。



**腦補角色卡**

（簡稱：角色卡）
中間圖案為該卡對應的怪物，下面文字為角色技能與簡單的介紹

## 遊戲準備

發給每位玩家一張腦補角色卡，不可給他人看見，覆蓋在自己的面前，過程中玩家可隨時查看自己的角色卡。
腦補怪物卡和毛病卡一同洗勻後抽掉7 張不使用，再混入隨機5張效果卡，再洗牌一次，並將所有卡片覆蓋隨機散佈在桌上
其餘沒用到的腦補角色卡、效果卡放在一旁預備
大家公認最會腦補的人或年紀最輕的人為起始玩家

## 遊戲進行

遊戲中，大家輪流翻開場上的卡，出現三張相同的卡時，競速拍擊卡片，最慢的人將獲得卡片。過程中可善用角色卡和效果卡影響遊戲。

從起始玩家開始依序順時針輪流進行：

1. 翻卡前，可發動腦補角色卡或任意張數效果卡的功能，若卡上的效果無法發動則不可翻開執行。（卡片功能說明後述）
2. 翻開一張場上覆蓋的卡，依照狀況做下一步動作：
   a. 翻到腦補怪物卡時，如果該卡為場上同樣怪物的第三張，全部的人都要用手去拍擊這第三張卡，最後一位拍到的就要收走場上這三張怪物卡，將其正面朝上疊放在自己面前，其他玩家可隨時查看。
   b. 翻到毛病卡時，全部的人都要用手去拍擊這張毛病卡，最後一位拍到的就要收走這張毛病卡，毛病卡的分數在卡片上。
   c. 翻到效果卡時，若為「立即發動」，則直接發動效果，若無「立即發動」，則收下之後再行發動，執行效果後就換下一位玩家。
   d. 沒有達到以上條件，直接換下一位玩家。
3. 當場上的卡片都被翻開後，遊戲結束，進入分數結算。
4. 當有人拍錯卡片，拍錯者要直接收下拍錯的那張卡；若有多人一起拍錯，由第一個拍到的人收下卡片，其他人按順序從場上隨意選擇一張已翻開的卡片收下，若無足夠翻開的卡片則後拿的人免除拿卡。
5. 當產生難以判斷的拍擊爭議時，則由產生爭議的玩家們以猜拳決定，輸家就要收下該次的卡片。（通常是最後拍擊的那兩位，或是手的位置導致難以判斷先後次序）

## 遊戲結束與勝負

場上最後一張卡片被翻開，該回合動作都做完後進入分數結算。
擁有一張腦補怪物卡得1分，與自己腦補角色卡同種的怪物卡，依照角色卡牌面朝上或朝下有不同的計分，參照角色卡右上角的圖示計分，最後再加總擁有的毛病卡上的得分。
總分最低者獲勝，若為平手則擁有怪物卡張數最少的人勝出！

## 腦補角色卡 功能說明



使用時機：玩家回合時，翻開場上的卡牌之前，可翻開自己的腦補角色卡，並發動卡上的角色技能。

分數結算時，牌面朝上2與朝下3的同種怪物卡分數。
腦補角色卡的怪物名稱
角色技能，須喊出牌上的話才能發動效果。
該腦補角色卡常見的腦補方式描述



**放大怪**
大喊：「全世界的人都討厭我！」
所有擁有放大怪的玩家，皆需從場上任意拿一張牌（正反皆可）（若拿到效果卡為立即發動的效果卡則馬上執行效果）
分數結算，牌面朝上已發動，每張擁有的放大怪變為2分。
分數結算，牌面朝下未發動，每張擁有的放大怪變為3分。



**讀心怪**
大喊：「即使你沒說，我也知道你反對我！」
選擇一位尚未公開角色卡的玩家，偷看他的角色卡後，挑一種自己擁有的怪物卡送給他。（當你沒有怪物卡就無法發動）
分數結算，牌面朝上已發動，每張擁有的讀心怪變為2分。
分數結算，牌面朝下未發動，每張擁有的讀心怪變為3分。



**過濾怪**
大喊：「反正最後一定會失敗！」
選擇一種怪物，所有玩家可將擁有的此種怪物卡移到棄牌堆。
分數結算，牌面朝上已發動，每張擁有的過濾怪變為2分。
分數結算，牌面朝下未發動，每張擁有的過濾怪變為4分。



**極端怪**
大喊：「你『每次』都這樣！」
互換場上擁有最多和最少怪物卡的兩位玩家所有怪物卡，若分不出最多和最少的情況則無法發動。
分數結算，牌面朝上已發動，每張擁有的極端怪變為4分。
分數結算，牌面朝下未發動，每張擁有的極端怪變為2分。



**災難怪**
大喊：「天啊！完蛋了！死定了！」
收集所有玩家的怪物卡，混洗後從自己開始順時鐘分配給所有玩家。若場上有玩家已經擁有4種怪物卡，則無法發動。
分數結算，牌面朝上已發動，每張擁有的災難怪變為1分。
分數結算，牌面朝下未發動，每張擁有的災難怪變為4分。



**針對怪**
大喊：「我非常確定你一定是對我有意見！」
指定一位玩家，他需向其他玩家收取一張怪物卡(玩家自選)，需所有玩家都獲得怪物卡的情況下才能發動。
分數結算，牌面朝上已發動，每張擁有的針對怪變為1分。
分數結算，牌面朝下未發動，每張擁有的針對怪變為3分。



**推託怪**
大喊：「一切都是你們的錯！」
任意挑選自己的怪物卡或毛病卡，發給其他玩家各一張。若卡片不足，則不可發動。
分數結算，牌面朝上已發動，每張擁有的推託怪變為2分。
分數結算，牌面朝下未發動，每張擁有的推託怪變為3分。



**自責怪**
大喊：「唉，一定是我哪裡做得不好！」
收取所有玩家的毛病卡，自由分配給兩位以上的其他玩家。
分數結算，牌面朝上已發動，每張擁有的自責怪變為3分。
分數結算，牌面朝下未發動，每張擁有的自責怪變為1分。



**自大怪**
大喊：「大家都聽我的就對了！」
挑選自己擁有的一種怪物卡全數覆蓋，與場上的牌混洗。但須在場上任一玩家獲得4種怪物卡前發動，否則失效。
分數結算，牌面朝上已發動，每張擁有的自大怪變為2分。
分數結算，牌面朝下未發動，每張擁有的自大怪變為3分。

## 效果卡 功能說明

非立即發動的效果卡使用時機：玩家回合時，翻開場上的卡牌之前，可翻開自己任意張的效果卡，並發動卡上所述的效果。




**識破陷阱**
強迫一位未公開角色的玩家，公開角色並發動，若無法發動自動失效不得覆蓋。




**有根有據**
說出一位玩家未翻開角色卡的角色，說對的話可以送給對方兩張自己的怪物卡（須擁有三張以上怪物卡才可發動）




**放下妄想**
可使其他玩家對自己使用角色卡或效果卡的功能無效一次，使用後棄掉。




**廣納意見**
挑選兩位玩家和自己的角色卡，看過之後重新分配。（已公開的腦補角色卡不得重新覆蓋與發動）




**擔起責任**
遊戲結算分數時出示此卡，則你的腦補角色卡的怪物分數變為1分




**停止踏大**
從剩下的腦補角色卡中，抽三選一和自己的替換。替換後牌面朝下放置。




**任隨己意**
立即發動：大家的腦補角色卡向左傳給另一個玩家（已公開的腦補角色卡不得重新覆蓋與發動）




**忘本討好**
立即發動：若是自己的腦補角色卡尚未公開，則公開給大家看後再蓋上。




**只見壞處**
立即發動：執行兩次翻牌，凡湊到三張同一種的怪物就要收下。




**逃避現實**
立即發動：大家的腦補角色卡向右傳給另一個玩家（已公開的腦補角色卡不得重新覆蓋與發動）

## 毛病卡：大魔王 功能說明




**毛病大魔王：**
本卡0分
收到的人立刻發動功能：拿取所有玩家擁有的毛病卡。

## 延伸活動：靜態分享題目



挑出腦補角色卡、毛病卡和效果卡使用

1.回想一下，你有曾經腦補過嗎？腦補過後你的心情通常是如何？
2.你手上拿到的毛病卡或腦補角色卡，上面的描述有跟自己雷同的嗎？如果沒有，請挑選場上符合自己的其他怪物。
3.效果卡是面對腦補怪的方法，有四種負面六種正面，請挑出一～兩張你最常使用的方法？一張你最想要做到的方法。
4.抽出兩到三張腦補角色卡，請大家討論什麼樣的個性最容易引發此怪物上身。
5.分享一個你在別人身上遇到的腦補怪，以及他讓你很受不了的經驗。

## 延伸小遊戲

**玩法一「看圖說故事」**
拿出所有腦補角色卡，並將下方介紹遮住，讓學生從名字猜測討論，這隻怪物的腦補特點是什麼，並舉一個日常生活的例子。

**玩法二「怪物翻翻樂」**
將所有腦補怪物卡整齊的排在桌上，每個人輪流翻，一次可翻兩張，翻到一樣的即可拿回去，並繼續翻，直到翻出不一樣的，才輪下一位，場上牌翻完遊戲結束，並計算誰得到的牌多，可進行分享題目。

**玩法三「毛病卡前傳」**
抽取一張毛病卡，並播放哇星樂園網站上的《PS 偵探社》對應該毛病怪物的影片，看完後可以討論影片中印象最深刻的一段，以及檢測自己有沒有這個毛病。（參教案書p.124）

# 情緒字彙卡 簡易遊戲規則

進階遊戲規則請參考哇咧創意教案4 - p. 121

在青少年心理發展歷程中，他們會漸漸有能力辨認內心感受的分別，但是如果沒有足夠的時間、空間，允許他們好好體會情緒、整理內心，他們就不善於說出情緒的名字，透過情緒字彙卡，讓青少年練習找到圖畫跟文字的連結，會是一種辨認「這是什麼情緒」的練習。
★提醒：每個人對圖畫詮釋都不同，可以請學生表達出自己的看法，也邀請他們想像繪圖者為什麼這樣表達，透過這樣的討論，讓大家對情緒有更深刻的體會。

## 玩法一「這是什麼情緒」

將學生分組，每組隨機挑出五張卡片，以圖畫面朝上，提供創意教案4-p.125的「情緒字彙表」，請學生猜出圖畫背面正確的情緒字彙，可依人數玩 2-3 輪，以得分高的小組為勝。（過程中有爭議的卡片，可以請學生陳述異議，由裁判決定合理即可通過。）
★提醒：若年紀較小的學生，可自製情緒詞的中文小紙片，讓學生方便擺放，用連連看的方式作答。

## 玩法二「這是什麼情緒」變化版

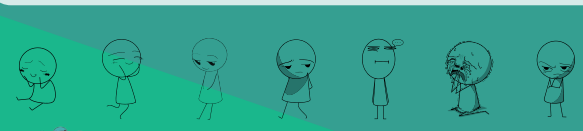
挑出相關性、易混淆的情緒字彙卡分組，以圖畫面朝上，如：幸福、高興、滿足、感動、喜悅、興奮，請學生猜出對應的情緒詞，並進行討論這幾種情緒的分別，他跟繪圖者的認知會有什麼不同，跟其他組員的感受有什麼不同！

## 玩法三「情緒強度排排看」

挑出相關性的情緒字彙，以文字面朝上，請學生依強度排出順序，再翻面對照圖畫，比對一下繪圖者的感受，請每個人分享自己的看法（跟情緒有關的經驗），也可以發想還有沒有字彙卡沒有，但是更強烈的情緒形容詞，並給予小小獎勵。（參考 哇咧創意教案4- p.126）
「喜」就包括幸福、高興、快樂、滿足、自在、鬆了口氣。
「怒」就包括憤世嫉俗、暴怒、生氣、厭惡、悶悶的。
「哀」就包括悲痛、懊惱、憂鬱、失望、沮喪。
「懼」就包括擔心、焦慮、忐忑不安、害怕、恐懼。

## 玩法四「情緒組合猜一猜」

讀出以下題目，猜哪兩種情緒會組合成什麼樣的複雜性情緒，或倒過來反猜是哪兩種情緒，並請學生舉出實際的生活例子說明！
★補充資料：原始情緒，約2～6個月大時出現，包含生氣、害怕、哀傷、喜悅等等，是先天存在的。
1 歲後會陸續出現，包含害羞、忌妒、內疚等等複雜性情緒，與後天學習與自我概念的發展相關。
出乎意外的「震驚」＋被拒絕的「傷心」＝羞愧
「傷心」＋「厭惡」＝懊惱（後悔）
「厭惡」＋「生氣」＝絕望（比較接近情緒字彙卡中的抑鬱）
「挫折」＋「無力」＝無助



品名：腦補怪入侵＋情緒字彙卡 桌上遊戲 產地：台灣
版權所有：© 2018 Walei Game Card 青年歸主協會
哇咧星樂園青少年網站 www.walei.tw

遊戲規則與運用