



遊戲規則

《啞寶》是什麼？

《啞寶》包括55張紙牌，每張紙牌上繪有8種符號，任意兩張紙牌上都包含剛好一對相同的符號。快來試試身手吧！

遊戲之前...

首先你要讓大家瞭解《啞寶》的特點。隨機抽兩張牌，將它們面朝上放在桌上。請大家找出這兩張牌中相同的符號（必須相同形狀、相同顏色，只有大小可以不一樣）。第一位找到相同符號的玩家大聲喊出這個符號的名稱，或者描述出這個符號的式樣，隨後再抽兩張

新牌，將它們面朝上放在桌上。重複這個過程，直到大家都理解任意兩張紙牌之間都必定存在一對相同符號。大家學會了嗎？現在可以玩《啞寶》了！

遊戲目標

無論選擇哪種玩法，你要做的就是用最快速度找出兩張紙牌當中的相同符號，大聲說出它的名稱。

遊戲玩法

《啞寶》內含多種玩法，旨在考驗玩家的反應力。大家可以挑選其中幾個玩法來使用，也可以不斷挑戰同一個

玩。只要大家玩得開心就好！在遊戲開始之前向所有玩家朗讀此次選擇的玩法。別擔心，先來幾輪熱身，很快大家就熟悉規則了。最後獲勝次數最多的玩家，就是啞寶之王！

出現爭議？

第一位喊出符號名稱的玩家勝出！如果玩家们同時出聲，那麼第一位拿取、放置或棄掉他的紙牌的玩家勝出。

平手怎麼辦？

當一場遊戲結束時，平手的玩家要進行對決。平手玩家各抽一張紙牌，同時翻開。第一位找出相同符號並大聲說出它名稱的玩家贏得此次對決。如果有3名或更多玩家平手，那麼再來一局的“燙手山芋”來決定贏家吧。

這現象不可能遇到恐龍！為了讓遊戲更加有趣，我們決定將好幾個時期的恐龍和代表性動物混在一起。這個遊戲不適合拿來準備你的歷史考試！

玩法1 混亂高塔

1) 準備：將紙牌洗勻，在每位玩家面前發一張面朝下的牌，剩餘紙牌組成一堆抽牌疊，面朝上放在桌子中央。

2) 目標：獲得最多的紙牌。

3) 玩法：遊戲開始，玩家们立刻將自己面前的紙牌翻開。每位玩家試著盡快找出自己的紙牌與抽牌疊頂端紙牌中相同的符號。第一個找出符號的玩家喊出名稱，拿取抽牌疊頂的那張紙牌，並把它正面向上蓋在自己面前的紙牌上。此時，抽牌疊會露出一張新牌，遊戲繼續進行，直到抽牌疊中的所有紙牌都被拿光為止。

4) 勝負：獲得最多紙牌的玩家獲勝。



準備：
3人遊戲範例

玩法2 挖掘時間

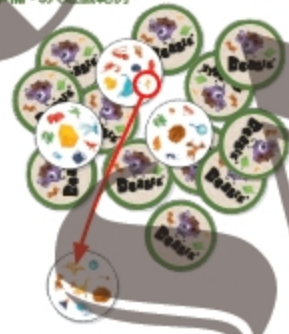
此玩法為合作模式。一起
遊玩並試著超越自己！

1) 準備：將一張紙牌面朝上放在桌子中央，作為研究室，並且將剩餘紙牌面朝下放在桌子中央，形成挖掘區。

2) 目標：獲得最多的紙牌。

3) 玩法：倒數計時一分鐘，然後所有玩家同時從挖掘區翻開一張紙牌，並且試著盡快找出這張紙牌與研究室紙牌中相同的符號。首先找出相同符號並喊出名稱的人，拿取你的紙牌放在研究室紙牌上，然後翻開一張新的紙牌，繼續進行。
計分：計算你們合力放在研究室上的紙牌數量。試著在每場新遊戲中打破你自己的分數！

準備：3人遊戲範例



玩法3 燙手山芋

(進行數個回合)

1) 準備：發給每位玩家一張面朝下的紙牌，將剩餘的紙牌放在一旁待用。然後決定你們要玩幾個回合（至少5個回合）。

2) 目標：在所有回合結束後，獲得最少的牌。你需要每個回合都盡量出完紙牌。

3) 玩法：回合開始時，玩家们同時展示手牌。將紙牌平鋪在手掌心內。玩家一旦發現手中紙牌與其他人紙牌上的相同符號，搶先說出它的名稱然後將自己的紙牌疊放在對手紙牌上面。這個對手現在必須尋找手中新紙牌與其他剩餘紙牌上的相同符號了。先找出相同符號並大聲喊出的玩家，將自己手中所有紙牌立刻交給對方。只剩一人時，那名玩家輸掉這個回合，將所有牌放在面前，然後開始新的回合。

4) 勝負：所有回合都結束時，獲得最少紙牌的玩家獲勝。

準備：4人遊戲範例



玩法4 致命禮物

1) 準備：將紙牌洗勻，在每位玩家面前發一張面朝下的牌，剩餘紙牌組成一堆抽牌疊，將整疊牌面朝上放在桌子中央。

2) 目標：獲得最少的紙牌。

3) 玩法：遊戲開始時，玩家们將面前的紙牌翻開。玩家们分別尋找中央紙牌與某一位玩家紙牌之間的相同符號。首先找出相同符號並喊出名稱的人，拿取中央紙牌放在該玩家的紙牌上。這就是送給對方的“致命禮物”。此時，中央出現一張新的紙牌，遊戲繼續進行，直到抽牌疊用盡為止。

4) 勝負：獲得最少紙牌的玩家獲勝。



準備：
4人遊戲範例

玩法5 三重啞寶

1) 準備：將所有紙牌面朝下組成一堆抽牌疊，將最上方的9張牌攤開擺放（如圖所示）。

2) 目標：獲得最多的紙牌。

3) 玩法：所有玩家同時查看攤開的9張牌。如果發現在任意3張牌中，有1個符號同時出現在這三張紙牌上，大聲說出這個符號，並獲得這3張牌。然後再攤開3張新的牌，繼續遊戲。當紙牌數量不足9張，或者無法找到任何有相同符號的三張牌時，遊戲結束。

4) 勝負：獲得最多紙牌的玩家獲勝。



準備：

符號名稱



製作人員

遊戲設計: Denis Blanchot, Jacques Cottterreau和Play Factory, 感謝Play Factory team, 全體員工的努力: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves和Igor Polouchine
 中文翻譯校稿: Rayy Chang 中文文化平面設計: Wan Teng
 Published by Zygomat - Asmodee Group - www.asmodee.co.uk
 Spot It!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group - WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Dobble誕生簡史：塔寶是一款由50多個符號、55張卡牌構成的遊戲。每張卡牌上有8個符號，任意兩張卡牌上有且僅有一個相同的符號。如何實現這一點？塔寶基於一個簡單的原理：兩條相交的直線有且僅有一個交點。1976年，Jacques Cottterreau先生萌生了設計遊戲的念頭，這些遊戲基於一個著名的趣味數學問題——柯麗曼的女學生問題，又名女士問題，其內容是“一所寄宿學校有15名女學生，她們經常每天三人一行地散步，請問要怎麼安排才能使每個女生與其他每個女生同一行中散步，並且恰好每週一次？”在改錯碼理論所衍生的新技術幫助下，Jacques Cottterreau先生搭建了幾個解決問題的結構。這些結構以“平衡不完全區組”的名稱為數學家們所熟知。基於這些結構的特性（交集與最優解原理）。Jacques Cottterreau先生接連以“盛裝打點”的非傳統的方式產出兩套遊戲。第一個遊戲，一隻“古怪的獵犬”發表在“Le Petit Archimède”（年輕的阿基米德）和“Pour la Science”（為了科學）雜誌上。Jacques Cottterreau先生隨後設計的第二款遊戲是基於一個專案，以數字5為核心，將“直線”換成卡牌，“交點”換成昆蟲。這款遊戲他稱之為“昆蟲遊戲”，遊戲的目標是發現任意兩張卡牌上相同的昆蟲圖案。就這樣，塔寶的祖先誕生了！2008年春，Denis Blanchot發現了數十年前的一款“昆蟲遊戲”中的一些卡牌。他被其中天才的交集概念打動，遂與Jacques Cottterreau一起將這想法付諸實踐，做成一個“真正的”遊戲。對於Denis Blanchot來說，原先最初的遊戲中的圖形需要重構，因為它們太過複雜，不適合反應類的聚會遊戲。圖示應該可以被快速辨別，並且應該要更有趣和好懂，這些確保了遊戲能夠流暢地進行。另外，遊戲中卡牌的數量太少（31張卡牌），卡牌上的圖示也太少（每張上6個圖案），增加後，遊戲包含了57張卡牌，每張卡牌上有8個圖示，這意味著遊戲的組合變化達到了7位數，從而讓遊戲體驗變得更好。而遊戲規則仍需再寫寫、修修，遊戲尚需添加一層新的創意來變得更加完整。Denis Blanchot製作了許許多的原型遊戲並參與測試，尤其是與孩子們一同試玩。還自發地聯繫各大出版商。最終，Play Factory小組決定與Denis Blanchot合作，將這一遊戲交付出版。在2009年的初秋，塔寶，這一天為大眾所熟知的遊戲，問世了！

