



遊戲人數：2-6人 遊戲時間：20-30分 建議年齡：10+歲

遊戲簡介

偉大的城市，進步的文明，來自安居樂業的環境。
全民市，夢想中的美麗家園，隨著全球極端氣候的變遷，
現代社會的多元發展，
其實面臨著更多的傳統及非傳統安全威脅及挑戰。
意外及災難總是發生得出其不意，令人措手不及。
這次，災害應變中心發出救災動員令，
你將化身為救災英雄，勇赴現場，即刻救援！



線上規則書



遊戲教學影片

遊戲配件說明

資訊面板

1. 警戒等級

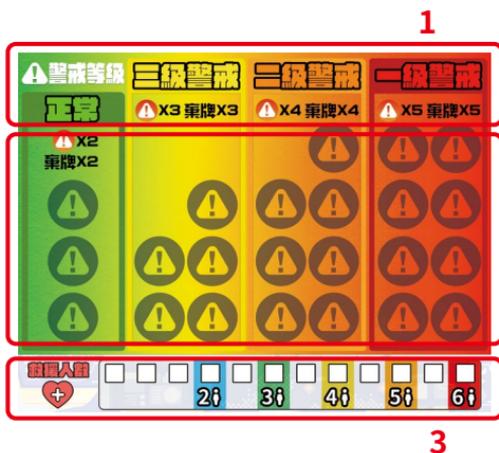
警戒等級會影響部份地圖事件卡的事件結果。

2. 警戒等級格

表示目前的警戒等級。警戒等級格中會放置災害標記，隨著災害的發生，災害標記會從格中放置到地圖事件卡上，當對應顏色的警戒等級格被顯露出來，警戒等級就會相應提升。

3. 救援人數格

表示目前已經救起的待救人員數量。依照遊戲人數不同，會有不同的指定數量，當救起的待救人員達成數量時，遊戲會立即結束，所有玩家任務成功！



當黃色的格子被顯露出來，目前的警戒等級就是三級警戒。



當4人遊戲時，成功救援8個待救人員即完成任務。

地圖事件卡

待救人員卡



1. 災害名稱
2. 災害敘述
3. 救起待救人員所需要的交通工具與救援裝備
4. 待救人員類型

災害卡



1. 災害名稱
2. 災害敘述
3. 災害影響範圍

發生災害時，會依照目前的警戒等級，從警戒等級格拿取相應數量的災害標記，依序放置於對應的地圖事件卡上。

災害應變中心



此為所有玩家一開始的出發點，會放在地圖區域的正中央。

防災卡



可任意清除1個地圖事件卡上的災害標記。

正面事件卡



發生此類型的事件時，抽1張功能卡。

負面事件卡



發生此類型的事件時，會依照目前的警戒等級，棄掉玩家手上相應數量的功能卡。

角色卡



1. 角色名稱

2. 普通技

每個角色都有不同的技能，普通技在整場遊戲中都會持續有效。

3. 終極技

每個角色都有自己的終極技能，終極技在整場遊戲中只能使用1次。

災害標記



發生災害時，會從警戒等級格拿取災害標記放置到地圖事件卡上，表示該地區交通受阻。

功能卡

交通工具卡



救起待救人員所需要的各類型交通工具，交通工具需要配合對應的救援裝備才能進行救援。

救援裝備卡



救起待救人員所需要的各類型裝備，裝備需要配合對應的交通工具才能進行救援。

救災與移動卡



清除災害標記與移動所使用的卡牌，每打出1張救災卡可以清除1個災害標記，或者移動1步。

遊戲準備

- 將地圖事件卡中的**災害應變中心**取出，放置於桌面中央。
- 將地圖事件卡中的**8張待救人員卡**、**8張災害卡**、**6張負面事件卡**取出，並從**8張正面事件卡**中取出**2張**，將以上24張卡面朝下洗混，圍繞災害應變中心排成一個5x5的地圖場地。
 - 此組成為預設的難度，若玩家年齡較小，可以視情況加入防災卡（每加入1張防災卡，就相應減少1張災害卡）以及正面事件卡（每加入1張正面事件卡，就相應減少1張負面事件卡）。
- 將資訊面板置於一側，並將23個災害標記取出，放置於警戒等級格中，將格子填滿。
- 玩家各自選擇一名角色，並拿取該角色的角色卡與角色立牌，將角色卡以**正面朝上**（表示尚未使用終極技能）放置於自己面前、角色立牌放置到災害應變中心上，將其餘未使用到的角色卡與角色立牌放回遊戲盒中。
- 將功能卡面朝下洗混形成功能卡疊，發給每位玩家**5張卡**作為手牌，並將功能卡疊置於一側備用。
 - 若玩家的角色為**財經專家**，則發給他**6張卡**。
- 將待救人員方塊與沙漏置於一側備用，遊戲即可開始。



5



4



遊戲目標

玩家必須通力合作，妥善利用有限的資源來進行救災與救援受困的待救人員。遊戲中的每一輪都可能發生災害、發現受困的待救人員以及發生相關的事件，當警戒等級逐漸上升，將會增加玩家在救災以及資源調度上的難度。

玩家必須在遊戲結束前，成功救起指定數量的待救人員，才能完成任務並獲得勝利！

遊戲流程

遊戲的每一輪皆依照以下順序進行：

1. 地圖階段 → 2. 行動階段

1 地圖階段

1-1. 玩家一起決定要翻開哪一張地圖事件卡，翻開地圖事件卡後，立即依照該地圖事件卡的內容執行：

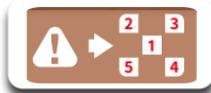
- 待救人員卡：**放置對應顏色的待救人員方塊。
- 災害卡：**依照目前的警戒等級，從警戒等級格拿取相應數量的災害標記，依序放置於對應的地圖事件卡上。
 - 拿取災害標記時，一律從靠近左方的格子開始拿取；清除災害標記時，一律將災害標記放回遊戲盒中。

當黃色的格子被顯露出來，目前的警戒等級就是三級警戒。



目前的警戒等級是三級警戒，從警戒等級格拿取3個災害標記，放置在災害卡影響範圍中，對應數字1、2、3的地圖事件卡上。

- 若災害卡的影響範圍中，對應數字的位置落在地圖區域之外，則將災害標記放置到地圖區域對面的相應位置上。



- 若最後一個警戒等級格中的災害標記被拿取，則不必再放置剩餘的警戒標記，並且本輪即為遊戲的最後一輪。

c. 防災卡：任意清除1個地圖事件卡上的災害標記（若有），並將清除的災害標記放回遊戲盒中。

d. 正面事件卡：玩家自行決定由哪個人來抽1張功能卡。

e. 負面事件卡：依照目前的警戒等級，棄掉相應數量的功能卡，玩家可以自行決定由哪些人來棄掉卡牌。

- 棄掉的卡牌一律面朝上置於一側，作為棄牌區。
- 棄牌後不會立即補抽卡牌，遊戲中只有結束行動時才會補抽卡牌。



目前的警戒等級是三級警戒，玩家總共需要棄掉3張卡牌；討論後，決定由特戰官兵棄掉2張、重機具駕駛棄掉1張。

1-2. 反覆進行上一步驟，直到總共翻開4張地圖事件卡。

- 若地圖事件卡上已經有角色立牌或者災害標記，仍然可以選擇翻開此張地圖事件卡，並且其上的角色立牌與災害標記不會受到影響。
- 翻開地圖事件卡時，請翻開一張卡並執行完該卡牌的內容後，再翻開下一張。
- 若場上的地圖事件卡已經全部都被翻開，則本輪即為遊戲的最後一輪。
- 玩家在之後的行動階段中，移動到未翻開的地圖事件卡上，並不會翻開地圖事件卡。

2

行動階段

2-1. 玩家彼此協調，決定好這一輪各自要執行的行動與行動順序。

- 此時還不能執行任何行動，包括打出功能卡、傳遞功能卡給其他人。
- 玩家之間的行動需要互相配合，才能達到更好的救災效率。

2-2. **將沙漏翻轉，開始倒數計時。** 玩家開始執行行動，行動的順序可以自行彈性調整、執行行動的次數也沒有限制，可執行的行動如下：

a. **傳遞**：將手牌傳遞給其他人。

- 傳遞手牌時，兩位玩家的角色立牌必須在同一張地圖事件卡，**或者兩張互相鄰接的地圖事件卡上。**
- 傳遞手牌的數量與次數沒有限制。



b. **移動**：打出1張「救災與移動」卡，移動自己的角色立牌1步。

- 移動時，可移動前往**相鄰**的地圖事件卡，但不可移動進入**已經有災害標記**的地圖事件卡，必須先將災害標記清除。



c. **救災**：打出1張「救災與移動」卡，清除1個地圖事件卡上的災害標記⚠️。

- 救災時，可清除**同一張**地圖事件卡，或者**相鄰**地圖事件卡上的1個災害標記，將清除的災害標記放回遊戲盒中。



d. 救人：打出 1 張對應類型的交通工具與 1 張對應類型的救援裝備，將 1 個地圖事件卡上的待救人員救起。

- 救人時，可救起同一張地圖事件卡，或者相鄰地圖事件卡上的待救人員，但不能救起已經有災害標記的地圖事件卡上的待救人員，必須先將災害標記清除。
- 將救起的待救人員方塊放到資訊面板的救援人數格中，當救起的待救人員達成數量時，遊戲會立即結束，所有玩家任務成功！
- 當 4 人遊戲時，成功救起 8 個待救人員即完成任務。



遊戲過程中，所有打出的救災與移動卡、交通工具卡以及救援裝備卡，一律面朝上置於一側，作為棄牌區。

e. 發動終極技能：依照各角色的技能說明來執行。

- 執行完終極技能後，將自己的角色卡翻面，表示已經使用過終極技能，終極技在整場遊戲中只能使用 1 次。



2-3. 玩家一起宣告結束行動，並立即檢視沙漏：

- 沙漏尚未漏完，表示玩家本輪的行動足夠迅速，無事發生。
- 沙漏已經漏完，表示玩家本輪的行動速度太慢，導致警戒等級更快上升，立即從資訊面板上拿取 1 個災害標記，放回遊戲盒中。

※ 若此災害標記恰好為警戒等級格中的最後一個，則所有玩家任務失敗。

2-4. 所有玩家檢視自己的手牌張數，若不足 5 張，則從功能卡疊抽卡補至 5 張；若手牌張數超過 5 張，則將多餘的卡棄掉，直到剩下 5 張手牌。

- 若功能卡疊耗盡，則將棄牌區的功能卡面朝下洗混，形成新的功能卡疊。
- 若玩家的角色為財經專家，則他補至 6 張卡，或者棄牌直到剩下 6 張手牌。
- 遊戲中，只有進行到這個步驟，以及翻開正面事件卡時，才會補抽卡牌。

遊戲結束

遊戲會在以下 3 種情況結束：

- 當最後一個警戒等級格中的災害標記被拿取，則**本輪即為遊戲的最後一輪**，若最後一輪行動結束後，還未能救到指定數量的待救人員，則所有玩家任務失敗。
- 當場上的地圖事件卡已經全部都被翻開，則**本輪即為遊戲的最後一輪**，若最後一輪行動結束後，還未能救到指定數量的待救人員，則**所有玩家任務失敗**。

當救起的待救人員達到指定數量，則**所有玩家任務成功**！

發行機關：教育部

發行人：潘文忠

總策劃：吳林輝

策劃：黃蘭琇 鄭文瑤 張惠雯 陳建欣
教育部全國民防教育學科中心

諮詢委員：林詩淵 林美玲 徐衍琨 曾聖傑 劉曉樺
(依筆畫順序排列)

製造商：遠星文創股份有限公司

遊戲編輯：David Wang

遊戲插畫：Bear Chou

排版設計：kongkong, Keykid

美術總監：Keykid



產品客服
LINE 社群

