

與

滴惜仔
朋友



親子 益智 節水桌上遊戲

🕒 ~30 分鐘

👤 3-5

👥 6歲+

在本遊戲中，玩家將扮演家庭角色的一員：每個角色都有自己的特徵和目標，在遊戲中一同經歷生活中的各種大小事。大家一起為家庭努力！



每位玩家都有兩個目標：

全家目標：

第一個目標是需要仔細管理和平衡家庭的用水量及付出代幣，幫助全家獲勝。如果全家目標失敗，即代表所有玩家也同時失敗。個人玩家獲勝的前提是全家獲勝。

個人目標：

第二個目標是要達到個人角色卡中的個人目標。





本遊戲包含兩個不同的難度級別，因應家庭桌遊場景中不同年齡的玩家能力而設。

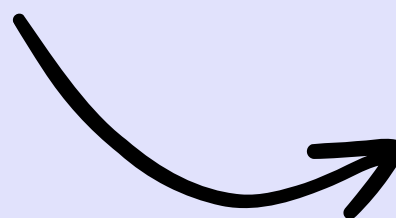
- 初階：適合**6-10**歲
- 進階：適合**11**歲+

初階

準備

1

每位玩家選擇一張角色卡，
並向其他玩家介紹自己的角
色名，和描述角色的兩個目
標。



角色



準備

2

將儲水量表和付出代幣表放在桌子的中央。

儲水量表

40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

剩下0個水滴！

家庭起始儲水量：

40	5人家庭
30	4人家庭
20	3人家庭

付出代幣量表

35	34	33	32	31
30	29	28	27	26
25	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

剩下0個付出代幣！

家庭起始付出代幣量：

35	5人家庭
30	4人家庭
25	3人家庭

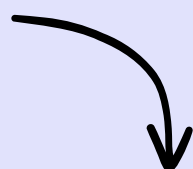


3

將總輪次數表放在桌子的中央，並把輪次圖案放在總輪次數表的首天。總輪次數表上的每一天代表一輪遊戲回合。

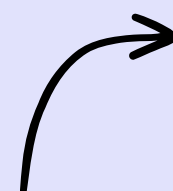
總輪次數表

1	2	3	4	5	6	7
星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六	星期日
●	●	●	●	●	●	●



至於儲水量表和付出代幣表，家庭的起始數量位置取決於玩家人數：

- 儲水量表：如果在場有**5**位玩家，將滴惜仔圖案放在**40**，**4**名玩家放在**30**，**3**名玩家放在**20**。
- 付出代幣表：如果在場有**5**位玩家，將付出代幣圖案放置在**35**，**4**位玩家放在**30**，**3**位玩家放在**25**。



付出代幣量表

35	34	33	32	31
30	29	28	27	26
25	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1



家庭起始付出代幣量：

35	5 人家庭
30	4 人家庭
25	3 人家庭

剩下 0 個付出代幣！

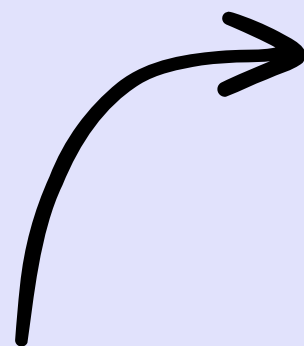
準備

5

將所有行動卡洗
勻，每位玩家取得
5 張卡背向上的行
動卡。

6

決定起始玩家：起始
玩家是最近飲過水的
玩家。



行動





遊戲玩法



1. 遊戲將會持續**7**個回合，代表著家庭一週的生活。
2. 每回合開始時，玩家需要從各自手牌中選出一張牌，由起始玩家開始出牌，出牌方向以順時針方向移動。
3. 根據每張牌需要付出相應的代幣量和水量，玩家們一同移動相應圖案更新儲水量表及付出代幣表。如果家庭用完所有付出代幣，玩家只能打出付出：●的行動卡。
4. 每回合結束時，所有玩家需補充手上的行動卡，即在下回合開始時，每個玩家應手持**5**張牌。然後，移動輪次圖案到下一天。
5. 玩家輪流成為每回合的起始玩家。在起始玩家出牌後，其餘玩家輪流順時針出牌。每一回合重複以上步驟，並從步驟**#2**開始。

得分、 遊戲結 束和獲 勝條件

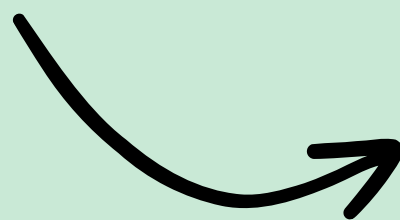
1. 如果整個家庭耗盡了付出代幣，並且該回合，有一位或以上出牌玩家沒有任何付出：●的行動卡可以打出，即表示沒有達到家庭目標，所有玩家皆輸，遊戲結束。
2. 如果家庭儲水量下降至●，即表示沒有達到家庭目標，所有玩家皆輸，遊戲結束。
3. 如果一家人能成功通過 7 個回合，同時仍有剩餘的儲水量，達到用水目標，全家獲勝。
4. 在全家獲勝的前提下，玩家可確定個人獲勝者。根據玩家達到的角色個人目標（如角色卡上所示）計算每個玩家的總得分。總分最高的玩家獲勝。

進階

準備

1

每位玩家隨機抽得角色卡，
並只能向其他玩家介紹自己
的名字，不能透露角色其他
資訊或角色的個人目標。



角色



準備

2

將儲水量表和付出代幣表放在桌子的中央。

儲水量表

40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

剩下○個水滴！

家庭起始儲水量：

40	5 人家庭
30	4 人家庭
20	3 人家庭

付出代幣量表

35	34	33	32	31
30	29	28	27	26
25	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

剩下○個付出代幣！

家庭起始付出代幣量：

35	5 人家庭
30	4 人家庭
25	3 人家庭



3

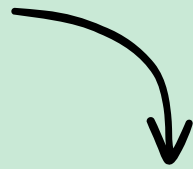
將總輪次數表放在桌子的中央，並把輪次圖案放在總輪次數表的首天。總輪次數表上的每一天代表一輪遊戲回合。

總輪次數表

1	2	3	4	5	6	7
星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六	星期日
●	●	●	●	●	●	●

4

- 儲水量表：如果在場有**5**位玩家，將滴惜仔圖案放在**40**，**4**名玩家放在**30**，**3**名玩家放在**20**。
- 付出代幣表：如果在場有**5**位玩家，將付出代幣圖案放置在**35**，**4**位玩家放在**30**，**3**位玩家放在**25**。



付出代幣量表

35	34	33	32	31
30	29	28	27	26
25	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

家庭起始付出代幣量：

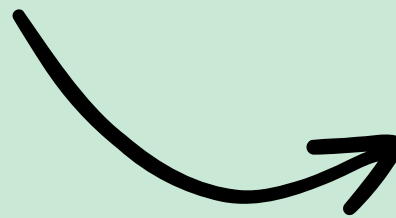
35	5 人家庭
30	4 人家庭
25	3 人家庭

剩下○個付出代幣！

準備

5

將所有行動卡牌洗勻，卡背向上放好備用。每位玩家取得**5**張卡背向上的行動卡。



行動



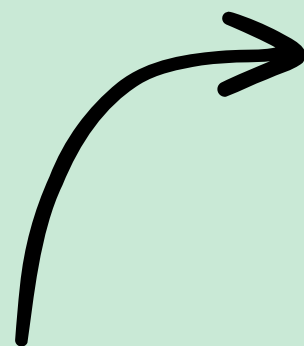
準備

6

將所有事件卡牌洗勻，卡背向上放在桌子的中央。

7

決定起始玩家：起始玩家是最近飲過水的玩家。



準備

注意

初階版和進階版的兩個主要區別：

- 進階版需要使用事件卡。
- 玩家在進階版只能隨機抽得角色卡，而非自行選擇角色，並只能向其他玩家介紹自己的名字，不能透露角色其他資訊或角色的個人目標。





遊戲玩法

1. 遊戲將會持續**7**個回合，代表著家庭一週的生活。
2. 每回合開始時，抽取事件卡牌最上方的卡片，並向其餘玩家展示卡片。卡片上的遊戲效果將持續一回合。
3. 每回合開始時，玩家需要從各自手牌中選出一張牌，由起始玩家開始出牌，出牌方向以順時針方向移動。
4. 根據每張牌需要付出相應的代幣量和水量，玩家們一同移動相應圖案更新儲水量表及付出代幣表。如果家庭用完所有付出代幣，玩家只能打出付出：●的行動卡。
5. 每回合結束時，所有玩家需補充手上的行動卡，即在下回合開始時，每個玩家應手持**5**張牌。然後，移動輪次圖案到下一天。
6. 玩家輪流成為每回合的起始玩家。在起始玩家出牌後，其餘玩家輪流順時針出牌。每一回合重複以上步驟，並從步驟**#2**開始。

得分、 遊戲結 束和獲 勝條件

1. 如果整個家庭耗盡了付出代幣，並且該回合，有一位或以上出牌玩家沒有任何付出：●的行動卡可以打出，即表示沒有達到家庭目標，所有玩家皆輸，遊戲結束。
2. 如果家庭儲水量下降至●，即表示沒有達到家庭目標，所有玩家皆輸，遊戲結束。
3. 如果一家人能成功通過 7 個回合，同時仍有剩餘的儲水量，達到用水目標，全家獲勝。
4. 在全家獲勝的前提下，玩家可確定個人獲勝者。根據玩家達到的角色個人目標（如角色卡上所示）計算每個玩家的總得分。總分最高的玩家獲勝。

附件

打印及裁剪指南

卡牌

角色卡、行動卡、事件卡（僅進階版使用）

示例

1

A4彩色雙面
短邊打印。

2

按灰色虛
線作裁剪。



量表

總輪次數表, 儲水量表, 付出代幣表

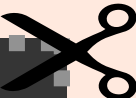
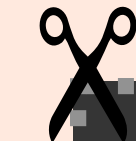
1

A4彩色單面打印。

2

按灰色虛線作裁剪。

示例



40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

剩下●個水滴！

家庭起始儲水量:

40

5 人家庭

30

4 人家庭

20

3 人家庭

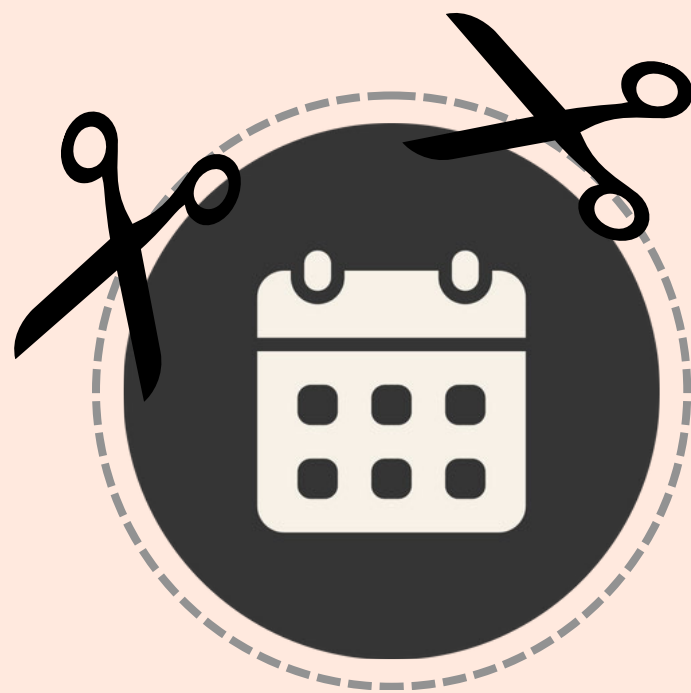


圖案

總論次數圖案, 滴惜仔圖案, 付出代幣圖案

1

A4彩色單
面打印。



2

按灰色虛
線作裁剪。

