

翻譯：小柴  
 題庫：陳浩仁  
 監修：何仲焜  
 美術：Laangel

巧妙的對話型派對遊戲

# Crosstalk 言下之意



4-8+



10+



30 mins

Erett Sobel · Seth Van Orden



## 遊戲概覽

《言下之意》是一款相當巧妙的對話類型派對遊戲，遊戲中兩隊競相猜測秘密題目。

每一輪，每隊會挑選一個提示者，而這些提示者會就同一個秘密題目給予訊息。提示者的目標是協助他們的隊友盡早比另一隊猜出這個秘密題目。

一輪開始時，兩隊的提示者寫下一個單詞的線索，並把它秘密的給予他們的隊員。

接著，提示者將會輪流提供一個單詞。

公開的線索提供給所有人，不過這裡面暗藏玄機！當你的隊伍給予一個公開線索後，只有對方隊伍可以猜測這個題目。

因此提示者所提供的秘密線索會為之後的遊戲提供伏筆，很可能使他/她所給的公開線索不足以讓對方猜中，卻同時有助己方下一次猜測！

當一隊猜出題目，或者兩隊都耗盡猜測的機會後，一輪結束。每次猜對題目便獲得1分，首先獲得5分的隊伍勝出。

## 遊戲配件



1塊 公開線索版圖



1顆 六面骰



8支 白板筆



162張 題目牌



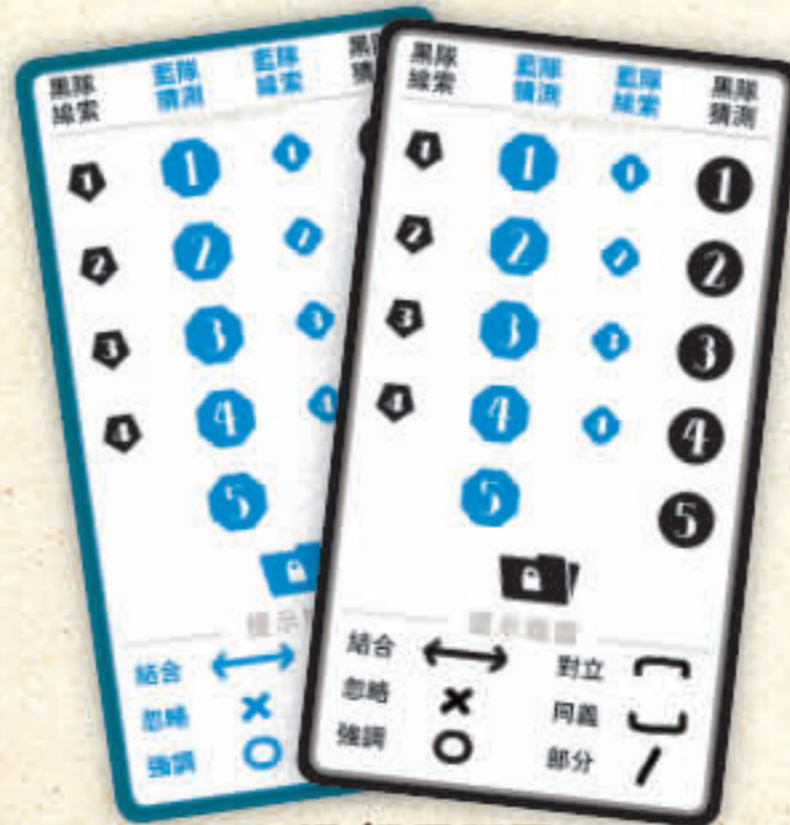
2塊 秘密線索板塊



1個 題目牌盒



1個 沙漏



2塊 提示版圖



6塊 討論板塊

## 遊戲設置

1. 把玩家分成兩個人數與能力相當的隊伍。每隊必須最少有兩位玩家。一隊稱作黑隊，另一隊稱作藍隊。
2. 給予每隊專屬的提示版圖 ①、秘密線索板塊 ②、討論板塊 ③，以及與隊伍顏色相同的白板筆 ④。
3. 洗勻題目牌 ⑤ 並把它們放到牌盒 ⑥ 中，留意題目牌上，每道題目前面的骰子圖案應顯露出來。

**注意：**為顧及重玩性，題目牌是雙面設計的。你們可以使用任何一面進行遊戲，但是我們建議整場遊戲都使用同顏色的一面。

4. 把骰子 ⑦ 以及公開線索版圖 ⑧ 放在玩家們容易拿取的位置。

## 每輪設置

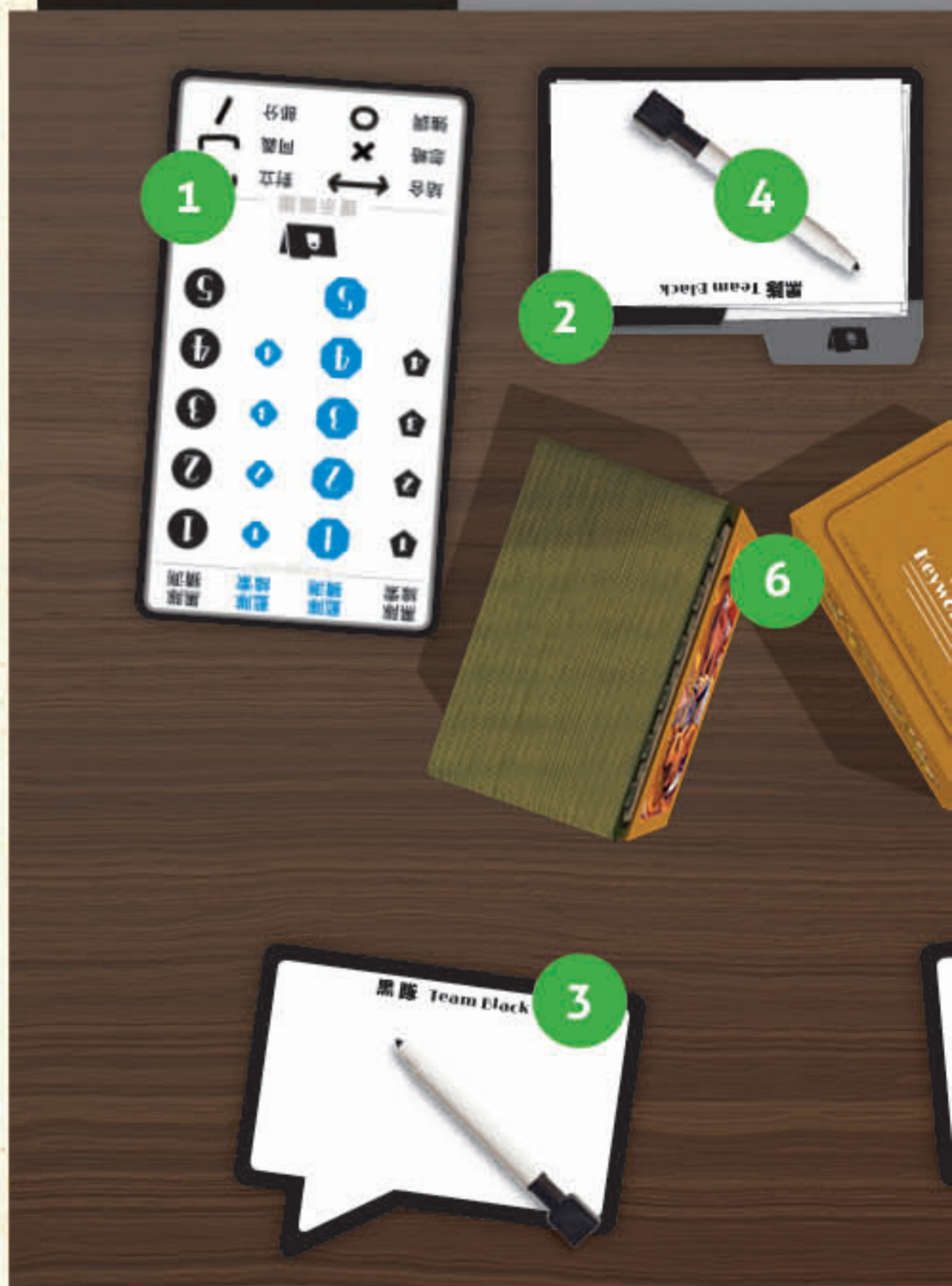
1. 每隊挑選一位玩家擔任他們該輪的提示者。兩隊的提示者會坐在桌子的同一側。其他隊友則坐在他們隊伍的提示者的對面。
2. 把各隊伍的秘密線索板塊 ② 以及提示版圖 ① 給予他們的提示者。
3. 把各隊伍的討論板塊 ③ 以及白板筆 ④ 給予其餘的每位玩家。若多於8位玩家，隊員便須共用討論板塊以及白板筆。討論板塊可用於隊員之間的溝通，敵隊便聽不到討論。因此，只有4位玩家便不會用到討論板塊，把它們放回遊戲盒。
4. 兩位提示者從題目牌庫 ⑤ 抽一張牌並一起查看內容，但不要让其他玩家看到。
5. 提示者挑選並協議這一輪要使用哪一個題目，若意見不一則擲骰決定。無論怎樣決定題目，都是兩隊共用的。

**注意：**提示者只能按規則給予線索，此外不能披露任何有關題目的資訊。

**注意：**牌內的中文與英文題目並無關連，開始遊戲前請先決定語言，本遊戲不適合混合語言遊玩。

# 黑隊

## 黑隊 提示者



## 黑隊 猜題者

# 藍隊

## 藍隊 提示者

5

龐氏騙局  
Goalkeeper

投資  
Puddle

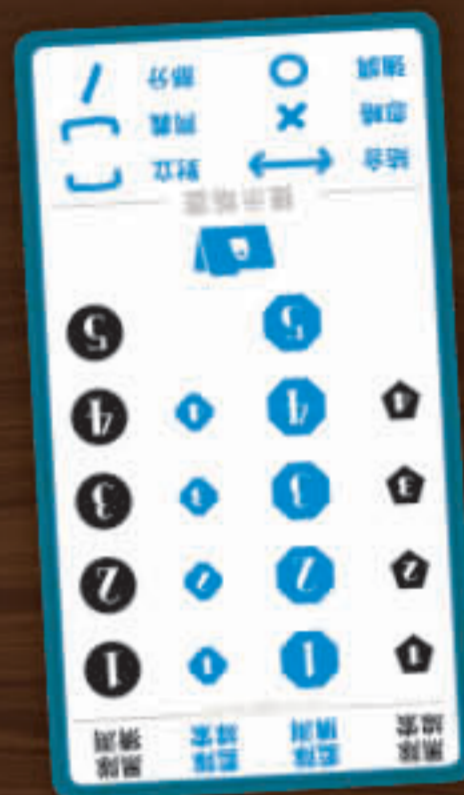
胚胎  
Quicksand

絕緣  
E.T. the Extra-Terrestrial

刺繡  
Soldier

贊助  
Daddy long legs

7



8

得分	得分
黑隊公開線索	藍隊公開線索
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5



## 黑隊 猜題者

## 藍隊 猜題者

## 藍隊 猜題者

## 進行遊戲

決定題目後，該輪還餘下以下步驟：秘密線索、公開線索、猜題。各隊伍一輪中將獲得1個秘密線索、最多4個公開線索、以及猜題最多5次。

### 秘密線索

首先，提示者在各自的秘密線索板塊上秘密寫下一個單詞作為秘密線索，然後把它面朝下傳給隊友（猜題者）。

所有的隊友查看獲得的秘密線索，但勿讓另一隊看到。

### 公開線索

接下來，提示者會輪流給予公開線索。上一輪沒有得分的隊伍的提示者，將決定由哪一隊的提示者先給予公開線索。而在第一輪，或上一輪沒有隊伍得分，則擲骰隨機決定。

在提示者已經決定好要給予的公開線索後，他必須把這個公開線索寫在公開線索版圖上，並且大聲念誦這個線索。

### 猜測一次

提示者給予公開線索後，便輪到**對方**隊伍（提示者除外）猜題。他們可以討論，或者把想法寫在討論板塊上，以免對方隊伍聽到秘密資訊。

他們討論時，兩位提示者不得有任何反應，以圖影響他們。

整隊只能對每個公開線索猜測一次。要注意的是，題目可能是一個單詞、成語、諺語/俚語、又或者是專有名詞（例如：三隻小豬、布達拉宮）。

當有隊伍猜出題目，這輪立刻結束，該隊伍獲得1分。在公開線索版圖上為該隊伍紀錄分數，並抹除這輪所有的線索。猜錯沒有任何處罰。當有隊伍猜錯，執行下一個公開線索（或猜測）。每隊每輪最多猜5次，比公開線索多1次，即每輪最後一次的猜測前，提示者將不會給予新的公開線索。若兩隊都猜錯，則該輪沒有隊伍得分。



題目是「花木蘭」。



藍隊的秘密線索是「喬裝」。



黑隊寫下「鞭子」（《木蘭辭》：東市買駿馬，西市買鞍韉。南市買轡頭，北市買長鞭。）當作他們的第一個公開線索。

## 化妝舞會

結合「喬裝」以及「鞭子」，藍隊猜測「化妝舞會」，可惜，答案錯誤。

遊戲繼續進行，由藍隊的提示者寫下一個新的公開線索，然後黑隊猜測一次。

**重要：**輪到你的隊伍猜測時，可以選擇放棄猜測以免洩露有關你們秘密線索的資訊給對方隊伍。有時放棄猜測等待更多資訊更有利。

## 線索規則

- 若你們遊玩中文題目，所有線索必須是中文。
  - 線索必須是一個詞語。若使用複合詞，則該詞必須只具單一涵意，而非硬生地湊合幾個字的意思。例如：「牙刷」是有效的線索，但「臭水」不是（只是為了縮寫「有臭味的水」而硬湊出來）。
- 若玩家們認為難於判斷哪些複合詞屬有效線索，建議查閱詞典。
- 線索不能是專有名詞，例如：「豬八戒」、「紐約」。
- 靈活規則：如果玩家之間協議好，亦可使用專有名詞，但注意遊戲難度會因而降低。
- 線索不能含有題目裡的任何單字，例如：「節日」不能用作「清明節」線索。
  - 線索不能是題目的同音字。
  - 線索不能是縮寫，例如：「附中」（附屬中學）。
  - 禁止線索以外的溝通，包括臉部表情、語調、以及補充說明（例如：「這個線索可能有點牽強」或「就你聽到的那樣！」）。

**注意：**基於語言上的差異，中文與英文的線索規則並非完全相同，不適合混合語言遊玩。

**注意：**有關線索的規則可能尚有遺漏之處。如果秘密線索或者公開線索違反了這個遊戲的精神，那麼它就是無效的線索。

## 線索建議

請注意你提供的公開線索。敵隊有機會先於你的隊伍進行猜測，所以盡可能巧妙引導你的隊友，以出其不意的方向猜出題目。

**提示：**你可考慮為隊友留下伏筆的秘密線索，讓他們能串連你之後給予的公開線索並猜出題目。

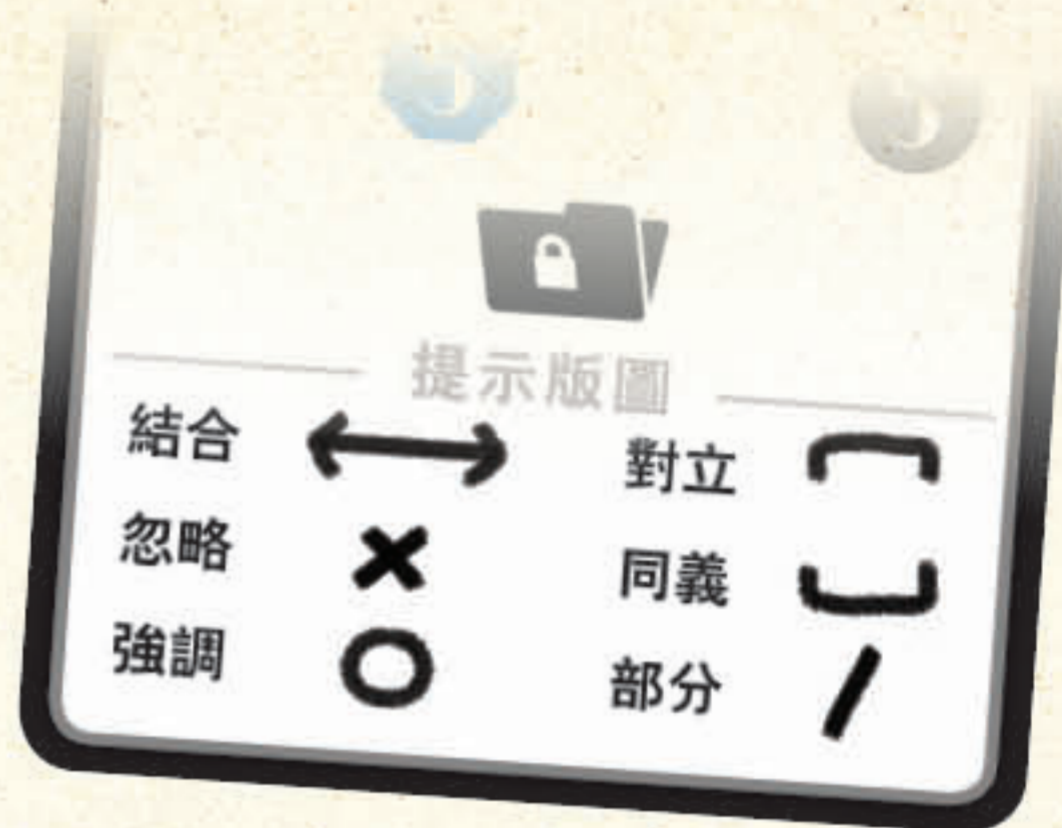
## 一輪結束

整場遊戲中，隊員應該輪流擔任提示者。我們建議兩隊每輪都更換提示者。**抽一張新的題目牌並繼續進行遊戲，直到有隊伍獲得5分並勝出。**

## 提示版圖

**注意：**我們建議首次遊玩的前幾輪不要使用提示版圖，等到熟悉遊戲流程才選擇加入。

有技巧且聰明的提示者可把提示版圖用得出神入化，巧妙地以對立、忽略、強調、結合等手段，秘密傳達有關公開線索、秘密線索、以至猜測的資訊，透露玄機。



提示者可以在提示版圖上畫這些符號和他們的隊友溝通（詳見第6頁——遊戲過程範例）。

**注意：**提示版圖上可以混合使用多個符號。

提示者只能在他們的隊伍猜測（或放棄猜測）後，向隊友使用提示版圖。每輪只能使用提示版圖**一次**，且用後不能改變內容。

把提示版圖面朝下傳給隊友秘密查看。

## 鳴謝

遊戲設計：Brett Sobol 與 Seth Van Orden

遊戲插畫：Jacqui Davis

圖像設計：Ian O'Toole

遊戲測試員與可敬的朋友們：Tania Van Orden, Tessa Sobol, Jeff and Katie Butler, Alvin and Tammy Van Orden, Robert and Carey Daniels, Quince and Silvia Van Orden, Kevin Brobst, Tracy Brobst, Austin and Stephanie Secrist, Kane Klenko, Ed Marriott, Brett Meyers, Gary and Vicki Dickson, Epic, Ken Franklin, Oliver Yang, Adam Gross, and Unpub.

# 遊戲過程範例

## 1.



提示者擲骰並決定這輪的題目是「**華爾街**」

## 2.



兩隊的提示者在他們的秘密線索板塊上寫下一個秘密線索，傳給各自的隊友，他們的隊友查看這個秘密線索，不讓對方隊伍知道內容。

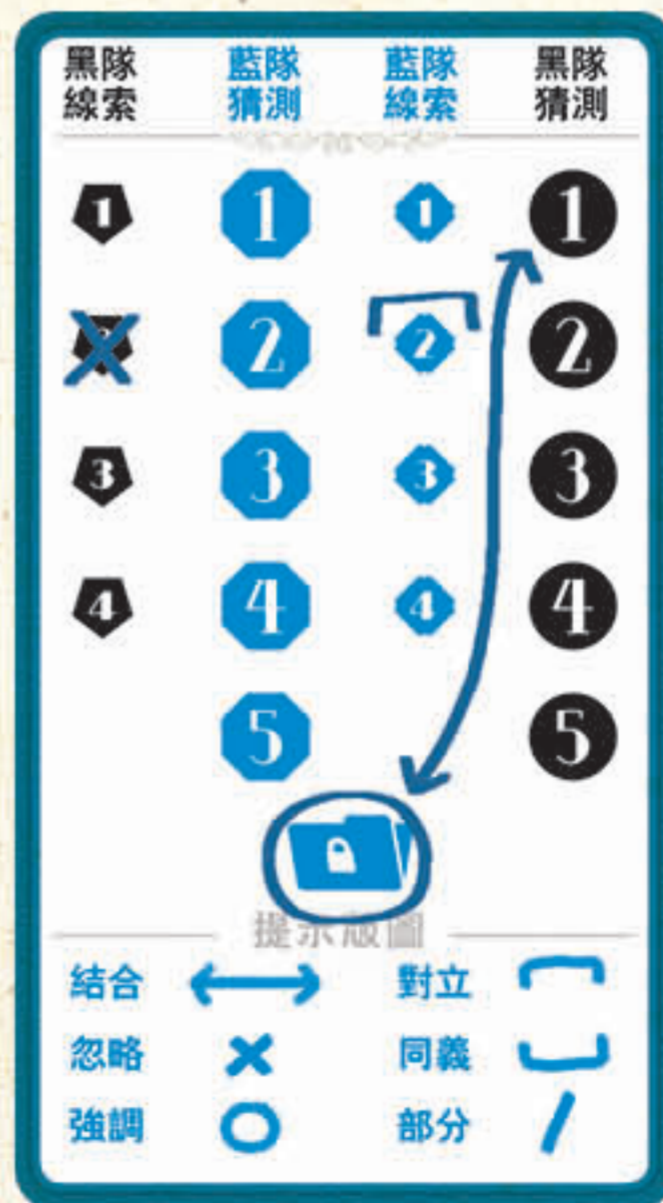
## 5.



黑隊的提示者第二個公開線索是「**新聞**」。

藍隊猜測「**財經**」，答案錯誤，繼續遊戲。

## 6.



藍隊的提示者決定使用她的提示版圖，她作出如下的指示：

**強調：股票**  
藍隊的秘密線索

**連結：銀行與股票**  
黑隊的第一次猜測與藍隊的秘密線索

**忽略：新聞**  
黑隊的第二個公開線索

**對立：卑微**  
藍隊的第二個公開線索，而這個線索尚未提供

提示者決定把這個提示版圖遞給她的隊友，隊友查看時，不能讓對方隊伍知道內容。

# 3.



黑隊先開始。他們的提示者必須在公開線索版圖上寫下一個單詞。他寫下「投資」，他希望這個線索可以連結到他的秘密線索「地點」。

藍隊現在有機會可以進行猜測答案，但是他們選擇跳過。

# 4.



藍隊的提示者現在寫下她的第一個公開線索，她寫了「經紀」。

黑隊猜測「銀行」，答案錯誤，繼續遊戲。

# 7.



藍隊的提示者選擇「卑微」作為她的下一個公開線索，嘗試引導黑隊到錯誤的方向。她已經透過提示版圖告訴她的隊友以對立方向思考這個線索。

黑隊猜測「證券公司」，答案錯誤，繼續遊戲。

# 8.



黑隊的提示者選擇「電影」作為他的下一個公開線索。

藍隊猜測「華爾街」，答案正確，所以這輪結束。藍隊獲得1分，而遊戲需要得到5分才算獲勝。在公開線索版圖為藍隊紀錄分數，接著在下一輪開始前，先抹除公開線索版圖上所有線索。

# 規則摘要

## 一輪開始

### 挑選提示者

每隊挑選一個提示者

兩隊的提示者會坐在桌子的同一側。其他隊友則坐在他們隊伍的提示者的對面。

### 挑選題目

提示者抽一張題目牌並挑選同一個題目，他們協議好要選哪一個字，或者擲骰隨機選擇一個。

### 給予秘密線索

提示者各自秘密地在他們的秘密線索板塊寫下一個單詞，然後面朝下傳給他們的隊友。

### 給予公開線索

一位提示者在公開線索版圖寫下一個單詞。

上一輪沒有得分隊伍的提示者決定哪隊先給予公開線索。第一輪（或上一輪沒有隊伍得分）則隨機決定。

### 沙漏

如果有玩家/隊伍花了太長的時間思考，任何玩家可以將沙漏翻轉並要求他們在時間停止前做出的一個決定。

沙漏是用來加速遊戲進度的工具，而不是用來限制每回合長度的計時器。

### 線索規則

- 所有線索必須是中文。
- 線索必須是一個詞語。若使用複合詞，則該詞必須只具單一涵意，而非硬生地湊合幾個字的意思。例如：「牙刷」是有效的線索，但「臭水」不是（只是為了縮寫「有臭味的水」而硬湊出來）。

若玩家們認為難於判斷哪些複合詞屬有效線索，建議查閱詞典。

- 線索不能是專有名詞，例如：「豬八戒」、「紐約」。

靈活規則：如果玩家之間協議好，亦可使用專有名詞，但注意遊戲難度會因而降低。

- 線索不能含有題目裡的任何單字，例如：「節日」不能用作「清明節」線索。
- 線索不能是題目的同音字。
- 線索不能是縮寫，例如：「附中」（附屬中學）。
- 禁止線索以外的溝通，包括臉部表情、語調、以及補充說明（例如：「這個線索可能有點牽強」或「就你聽到的那樣！」）。

提示者  
輪替

錯誤的答案

### 對方對伍猜測

給予公開線索後，對方隊伍的隊友便可以猜測一次。

猜測的隊伍可放棄猜測，以免洩露有關你們秘密線索的資訊。

正確的答案

### 一輪結束

猜出題目的隊伍獲得1分。開始新一輪，兩隊更換提示者。

**首先得到5分的隊伍獲勝！**