



3-6

15 分

8+

民主決定骰子

遊戲設計
Yoshihisa Itsubaki

插畫
Akimi Kawakami

你是一位初出茅廬的政治家，身為政治家，你需要同時採納多數派和少數派的意見。
然而，由於政治家極度忙碌，你只有短短數到 3 的時間能用來調查民意，
不過，這樣應該綽綽有餘，對吧？
畢竟大家異口同聲，肯定不會錯！
掌握民意，博得民眾的人氣吧！

14 顆骰子
(2 種不同的尺寸)

1 塊封箱布

54 個人氣標記

1 支異議棒 (大)

1 支異議棒 (小)

6 個投票轉盤 (大)

6 個投票轉盤 (小)

12 張追加規則卡

遊戲準備

遊玩基本玩法時，不會使用追加規則卡，將其放置於桌邊備用。使用追加規則卡的進階規則可於此規則書的背面查看。

將淨空的①箱子托盤(遊戲盒底)、②異議棒(大)和③異議棒(小)，放置於每位玩家都碰得到、盡量距離相同的位置。

給予每位玩家 1 個④投票轉盤(大)、1 個⑤投票轉盤(小)和⑥人氣標記 3 分。
遊戲中不會用到剩餘的轉盤，將其放置於桌邊備用；將剩餘的人氣標記放置於桌邊。

以任意方式(如猜拳)隨機選擇 1 位玩家成為議長，然後，給予議長④封箱布和⑥ 14 顆骰子。

每位玩家獲得

議長玩家也獲得

遊戲流程

此遊戲會遊玩與玩家數量相同的輪數(例外:3 位玩家遊玩時 遊玩 6 輪)，
結束時擁有最多人氣標記的玩家獲勝。
每輪分為「調查階段」和「投票階段」，除非另有指定，否則遊戲中每位
玩家同時進行動作。

調查階段

數數投入箱中的骰子。

- 議長將全部 14 顆骰子投入箱中。
- 議長大聲數「1、2、3」數到 3，期間每位玩家確認箱中骰子的點數。
- 議長數到 3 後，用封箱布蓋住箱子。

若有骰子掉出箱子，則從步驟①重新開始。

投票階段

投票選出數量最多的點數和數量最少的點數。

投票—預測

- 旋轉投票轉盤(大)來選擇「數量最多的點數」的數字，並且旋轉投票轉盤(小)來選擇「數量最少的點數」的數字。
- 你的轉盤都轉到自己預測的數字後，將其面朝下放置於桌上。

要計入「數量最少的點數」的數字，箱中必須出現至少 1 個該點數的骰子。

每位玩家都面朝下放置好 2 個轉盤後，依照投票轉盤(大)、投票轉盤(小)的順序確認投票結果。

投票—開票

異議!

開票時，若任何屬於少數派的玩家想提出異議，並且質疑投票結果，他可以用最快速度搶奪異議棒(先搶先贏)。

投票轉盤(大)和投票轉盤(小)的開票規則有所不同。

▼多數派有多組時		▼可搶奪的異議棒
投票轉盤(大)	骰子點數較大的投票優先	異議棒(大)(綠色)
投票轉盤(小)	骰子點數較小的投票優先	異議棒(小)(粉色)

若有玩家搶奪異議棒，進入異議階段；若沒有玩家搶奪，則進入一輪結束階段。

一輪結束

若箱子仍蓋著封箱布，議長連同封箱布和箱子一起搖晃，使此輪的結果無法辨識。
接著議長左邊的玩家成為下一任議長，從調查階段開始新的一輪。

異議！

只要異議棒(大)、異議棒(小)其中之一或兩者被搶奪，這意味著發生異議。
在兩者異議都發生的情況下，依照異議棒(大)、異議棒(小)的順序進行結算。

人氣確認

- ① 首先確認搶奪異議棒的玩家，其投票是否確實屬於少數派。若搶奪異議棒的玩家其實是多數派，則他立即**損失人氣標記 4 分作為懲罰**；若該玩家無法支付懲罰，則他損失所持有的全部人氣標記。若此情況發生，跳過接下來的步驟，並且進入一輪結束階段，或進行下一支異議棒的結算(若有的話)。
- ② 接著，確認搶奪異議棒的玩家是否持有所需的人氣標記。搶奪**1 支異議棒**需要**人氣標記 3 分**，搶奪**2 支異議棒**需要**人氣標記 6 分**。若搶奪 2 支異議棒的玩家所持有的人氣標記**超過 3 分但未滿 6 分**，則歸還異議棒(小)，並且**只以異議棒(大)**進入民意確認階段。若任何搶奪異議棒的玩家未持有所需的人氣標記，則該異議被視為無效，並且進入一輪結束階段，或進行下一支異議棒的結算(若有的話)。

民意確認

- ① 移除箱子上的封箱布，並且確認多數派所選的點數與實際出現數量最多的或最少的點數是否一致。
- ② 依照異議的結果，玩家獲得或損失人氣標記。

異議正確

(投票結果與實際點數不一致)

- ① 搶奪異議棒的玩家獲得人氣標記 1 分。
- ② 投票給錯誤多數派的每位玩家損失不當獲得的人氣標記 1 分。
- ③ 投票給正確多數派的每位玩家獲得等同於該點數出現數量的人氣標記。

異議錯誤

(投票結果與實際點數一致)

搶奪異議棒的玩家損失人氣標記 3 分。

異議棒(小)的民意確認階段時，忽略沒有出現在任何骰子上的全部點數。異議棒(大)、異議棒(小)都已確認完畢後，進入一輪結束階段。



投票階段時，玩家 A 同時搶奪了異議棒(大)和異議棒(小)。人氣確認階段時，發現玩家 A 只持有**人氣標記 4 分**。因此，玩家 A 歸還異議棒(小)。此輪期間視為其未被搶奪。接著，議長移除封箱布來揭露骰子，進入民意確認階段。多數派投票(大)是「4」，而玩家 A 的投票是「5」。結果箱子中有 4 個「4」和 4 個「5」。依照多數派投票(大)的開票規則，較大的點數優先，所以此次異議成功。投票給錯誤多數派的每位玩家損失人氣標記 1 分，玩家 A 則因異議成功獲得人氣標記 1 分。最後，包含玩家 A 在內，每位投票給「5」的玩家，都能依照骰出的 4 顆骰子數量，獲得人氣標記 4 分。

遊戲結束

每位玩家將自己所持有的人氣標記分數加總，**人氣標記分數最高的玩家獲勝**。若平手，則這些玩家共同獲勝。

每位玩家都擔任過議長後，遊戲結束。(若 3 位玩家遊玩，每位玩家都擔任過 2 次議長後，遊戲結束。)

追加規則卡

一旦你們熟悉遊戲後，你們可以使用追加規則卡來遊玩。

將全部追加規則卡洗混並且面朝下疊成一堆，**每個調查階段開始時(議長投入骰子前)**翻開 1 張卡牌。卡牌上所示的規則將在此輪的調查階段和投票階段中生效。一輪結束階段時，棄掉翻開的追加規則卡。

綠色的追加規則卡讓遊戲更具挑戰性；而橘色的追加規則卡讓遊戲更加熱鬧。玩家可以共同決定是否只使用其中一種顏色的卡牌。

特殊骰子

骰子(大)中，有一顆骰子的點數分布並不正常。一旦你們熟悉遊戲後，試著一邊遊玩、一邊留意那顆特殊骰子。

重要的是成為多數派！

覺得不可能在 3 秒內做出正確判斷嗎？別擔心，重要的是「**成為多數派的一員**」。真相固然重要，但不一定就是正確答案。訣竅是去觀察其他玩家的反應，投票給最可能被大家選中的點數。若你仍拿不定主意，就隨意依照「**開票規則**」來決定要投票給哪個點數。**只要沒有玩家提出異議，箱子會被搖晃，沒有玩家會知道答案！**隨便你想要怎麼說都是可以的！重要的部分是要閱讀多數派的空氣，試著附和其他玩家並且猜測哪個是多數派吧！

製作團隊

遊戲設計：Yoshihisa Itsubaki
插畫：Akimi Kawakami
編輯：Yoshihiko Koriyama
製作：Tohco Neijima
中文翻譯校稿：Rayy Chang
中文排版：Jimi Wang

客服聯絡

感謝您購買我們的產品。
若產品有任何問題，請與**購買通路之賣家**聯絡。

經銷商



株式会社ホビージャパン
HOBBY JAPAN CO., LTD.

2-15-8, Yoyogi, Shibuya-ku,
151-0053 Tokyo, Japan
<https://hobbyjapan.co.jp/>
<https://hobbyjapan.games/>

©HOBBY JAPAN



oriongame.com.tw



hobbyjapan.co.jp



hobbyjapan.games

特別感謝

橫島正力，淺井翔一，岡田耕，北島知英，山岡哲也
橋本環(かーん)

(依回覆順序，省略尊稱)

NSG@ エル，しゅい，ざるっち，片仮名，ピロやま，いろいろ，kapriko，
ごなかあ，くるぶし，烏丸，Churi，タマ，ねこみち，サラコー，
四ツ角探偵オサワヘル，Apppp!!，パーティ太郎，くわおさん，福島聖也，
りかち，morl，さむらい，無策師，すーびか，しろたん，三毛猫，lym，
まぐね，しるまー，双六小僧，みずなし，小判，がき，まねきねこ，いたるー，
ひらどん，るみ，あんず，うっでい，永石雄基，めっちゃ，中たぬ，みやび，ヒロ，
にあ，わたげ，かのん，すっためたる @ はるよんちの住人，Mathew，
えきちようさん，によろっぴい，ウエびん，さんかく，やぬきけんじ，ひらぎさん，
ネムイミケ，アオイネコ，たけたけ J. Justin(ジャス)，風。ngt，
かいらんぼん，LR，えでいふあい，沙京，つよし，みつこ，ミナ，
ゆい @ 寺ボド，瀧沢洗，雨崎レール，カレオ，ゴカン，
餅お米，ピロロ，のれーと，LIU.S.sqmakoto.yki，ぶっち，
えんちゃん，なもなも，ぼーず勝利点，
Mr.Kou,RMBC Kamoto，ともももん，
野口寛史，Lulu the TOMIX,OSC，
岡野翔太，まるいも，りあ，NIGHT，
らんぶる，ミック，鮎川，sandan，
さめ，川島佑介，ヨジデー，やみにき