

卡牌描述：

5. 30. Life Insurance 人壽保險 – 打出這張卡，以免因為不幸而失去卡牌。

11. Zoo trip 動物園之旅 – 打出這張卡，在一個回合可以多擲2顆骰。這張卡牌可以在回合中3次擲骰的任一次中使用，它的效果就到回合結束為止。

12. Bicycle 腳踏車 – 有這張卡牌的人為起始玩家，將它面朝上放在前面。這是玩家的第一個財產。

28. Job at Dad's company 在老爸的公司上班 – 作為一張發動的工作卡時，每回合會產生1個歹運。因此只要再擲出2個歹運符號，就會帶來不幸（失去卡牌）。

29. Pension fund 老人年金 – 這張事件卡提供（一次）最多4個金錢符號。但這張卡牌只能在老年時期使用。亦即，至少有一張老年卡出現在卡牌列上時。

35. Magician 魔術師 – 作為一張發動的卡牌時，它可以將一個骰子上的符號或一個指示物上的符號換成任意符號，每回合一次。然而，歹運和好運除外：他們不能被換成其他符號，而其他符號也不能被換成歹運或好運！

36. Friend from work 工作夥伴 – 作為一張發動的卡牌時，它讓擁有者可以使用左右鄰居（坐在左邊或右邊的玩家）的已發動的工作卡上的1個符號。每一回合，玩家可以自由的從鄰居的已發動的工作卡撿一個使用。鄰居不會失去任何東西（他們將指示物留在他們的卡牌上）。

41. Early retirement 提早退休 – 這張卡牌不需任何花費。它只有一個條件必須達成：玩家必須擁有至少一張工作卡。擁有這張卡牌的玩家在接下來的遊戲中不能再拿任何工作卡。

43. Memory master 記憶達人 – 作為一張發動的卡牌時，它產生1個健康／人際關係／知識／金錢（擁有者每回合選擇一種類型）。它不能產生歹運和好運符號。

45. Trip around the world 環球旅行 – 作為一張發動的卡牌時，每回合可以將1個在骰子或指示物的歹運符號轉換成一個健康／人際關係／知識／金錢（擁有者自己選擇）。

46. Bike instead of car 以腳踏車代步 – 作為一張發動的卡牌時，它每回合產生1個健康，也可以讓它的擁有者有第四次擲骰機會（而非原本的3次）。

53. Psychotherapy 心理治療 – 作為一張發動的卡牌時，每一回合讓他的擁有者再一次重擲歹運符號。（歹運通常要被“鎖定”）

57. Offer from a job center 就業中心救濟 – 這張卡牌不需任何花費。它只有一個條件必須達成：玩家必須沒有工作卡。

60. Pension 退休金 – 這張卡牌要花費2個歹運。如果玩家擲了3個歹運（導致不幸和失去卡牌），玩家仍可用其中2個歹運買這張卡牌。

73. Marathon runner 馬拉松選手, 74. Celebrity 名人.

75. Professor 教授 – 作為一張發動的卡牌時，他們在遊戲結束計算各類型的分數時，該類型的卡牌計為兩張。例如，一位玩家有5張知識卡，而**Professor 教授**是牌堆中最上方發動的卡牌。玩家得到21分，而非15分，因為教授當做2張卡牌。

76. Collector 收藏家 – 在遊戲結束時，達成目標的一位玩家可以因為人生履歷中的每張財產卡而得到1分。

77. Jack of all trades 萬事通 – 在遊戲結束時，達成目標的一位玩家可以因為人生履歷中每張發動的卡牌上的指示物，得到每個1分。

78. Renaissance man 多才多藝 – 在遊戲結束時，達成目標的一位玩家可以因為人生履歷中每5張一組不同類型（健康、人際關係、知識、健康、工作）的卡牌，每組得到7分。

79. Hard worker 勤奮工作者 – 在遊戲結束時，達成目標的一位玩家可以因為人生履歷中的每張工作卡得到3分。

80. A sound mind in a sound body 健全的心靈寓於健康的身體 – 在遊戲結束時，達成目標的一位玩家可以因為人生履歷中每一組知識和健康卡得到2分。

81. Activist 活躍份子 – 在遊戲結束時，達成目標的一位玩家可以因為人生履歷中每一組人際關係和健康得到2分。

82. Successful person 成功人士 – 在遊戲結束時，達成目標的一位玩家可以因為人生履歷中每3張一組（2張健康和1張工作卡）得到3分。

83. The Life of the Party 派對人生 – 在遊戲結束時，達成目標的一位玩家可以因為人生履歷中每一組人際關係和知識得到2分。

尊敬的客戶，
我們的遊戲都生產包裝都非常謹慎。但是，如果你有發現任何缺少配件（我們為此道歉），
請填寫此單子，並將其寄到：

寄到公司，臺北市光復南路612號9樓。

你也可以掃描發送電子郵件：infocontact@gege.com.tw



缺少配件：

姓名 & 地址：



Game design: Filip Młinski

Illustrations: Piotr Socha



如果……，你會有怎樣的人生？

如果人生可以變得不同，你有想過你會變成怎樣的人嗎？

如果一切由你主宰，你會如何規劃你的人生呢？

也許變成一位魔術師，或是環遊世界？

也許一個大企業招聘你，而你的目標是賺到一百萬？

遊戲配件



- 圖板



- 7顆骰子



- 49個標記物



+

- 計分紙
- 鉛筆
- 規則書

遊戲目標

玩家為自己所代表的虛擬角色，寫下一段人生歷程。玩家擲骰，並使用擲出的符號得到一張張代表人生不同成就的卡牌。卡牌給予玩家各種特別的能力。因此，玩家一步步的規劃他們自己的人生，並努力達到他們的目標。遊戲結束時，玩家從不同的卡牌組合得到分數。得到最多分數的玩家獲勝。

骰子

遊戲中有七顆完全相同的骰子，每顆骰子有六個不同的符號。分別是：



健康



知識



人際關係



金錢



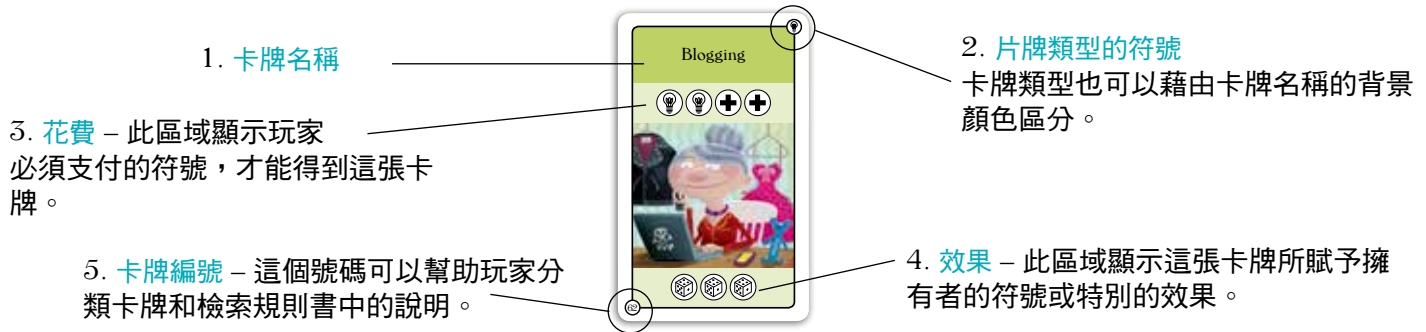
好運



歹運

卡牌格式

遊戲的卡牌有七種不同的類型，但他們都擁有類似的格式：



卡牌類型



1. **人生目標** – 說明玩家如何在遊戲結束時得到額外的分數。



2. **健康** – 表示一個玩家能做的運動和健康活動。這些會產生健康符號，也有助於處理歹運。



3. **知識** – 表示可得到的技巧和教育。它們一般會產生知識符號，也有助於操作骰子的結果。



4. **人際關係** – 表示在遊戲中玩家會遇到的各種關係。它們一般會產生人際關係符號，有時也會提供好運。



5. **工作** – 表示玩家可以在哪些地點、用什麼方式被雇用。一般會提供金錢的符號，也會導致其他好的（或不好的）效果。工作，就需要有所犧牲。



6. **財產** – 為了擁有財產，通常需要很多很多錢。它們會滿足你，這也就是分數！



7. **事件卡** – 相對於其他的卡牌，這種卡牌是一次性使用的。玩家可以在任何時候使用事件卡發動它的效果，然後將它棄掉。一次性的事件卡不會保留為玩家人生履歷中的一部分。

遊戲準備

1. 將遊戲圖板放置在桌子上。
2. 根據卡牌的背面將它們分成五個不同的牌堆，將每一堆分別洗牌。將3個牌堆—青年時期、中年時期、老年時期—放在圖板對應的位置上。
3. 從青年時期牌堆翻出前五張卡牌，面朝上放在圖板的卡牌列上。

4. 從人生目標牌堆中，發給每位玩家一張卡牌。接著，翻開幾張卡牌（玩家人數減一的張數）放在圖板對應的位置上。

5. 確認你的童年記憶！4位玩家時，發給每位玩家3張童年卡。2或3位玩家，先依下面方法準備童年卡：將「腳踏車」卡和另外5張（2位玩家時）或8張（3位玩家時）隨機抽出的卡牌混在一起。將準備好的童年卡洗牌，發給每位玩家3張。用不到的卡牌放到一邊。



6. 選擇你的童年！每位玩家從得到的3張童年卡中選1張，接著將另外2張傳給左手邊的玩家。每位玩家再從得到的2張卡牌中選1張，然後將最後1張卡牌傳給左手邊的玩家。

每個玩家都有了3張童年卡和一張人生目標卡，現在便可以開始遊戲。由有「腳踏車」的玩家將該張卡牌面朝上放在自己面前，開始遊戲。這位玩家也會得到「腳踏車標記物」（用於當起始玩家在遊戲過程中失去它的「腳踏車」時，可以標記誰是起始玩家）。

遊戲順序

遊戲會進行數輪。每一輪，玩家依序進行回合的所有階段。童年階段就有腳踏車的玩家（有腳踏車卡牌）開始每一輪。遊戲依順時針進行。

每回合的階段



1. **擲骰子。** 玩家擲4顆骰子（遊戲過程中，有可能會得到更多骰子，最多7顆）。接著，玩家可以重擲任意數量的骰子2次。但有歹運符號的骰子則被「鎖住」了——它們不能重擲。

2. **選擇卡牌。** 玩家可以從圖板的卡牌列上拿1或2張卡牌。玩家必須支付卡牌的費用，亦即玩家有適合的骰子符號與卡牌上顯示的「花費」相同。

玩家可以將它們的骰子和指示物擺在中意的卡牌旁邊，幫助玩家做決定。一旦這些骰子或指示物被使用了以後，它們不能以任何方式在同一回合中再次被使用。

玩家也可以從手上打出事件卡，使用事件卡上的符號來協助購買卡牌列上的卡牌。事件卡上沒用掉的符號則會失去。玩家不會因為事件卡上的符號而得到指示物，而事件卡在用過後要棄掉。

如果玩家有3個好運符號（來自骰子或是指示物），每一組3個好運符號都可以用來買卡牌列上的任意卡牌，而不用支付一般的花費！

如果卡牌的花費包含一些特別的狀況，玩家也必須滿足它。3個好運符號只能頂替符號的花費。

玩家可以將卡牌自卡牌列向下滑一點，以幫助自己記得想買的卡牌是哪一張。

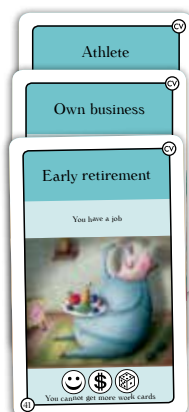


3. **歹運**。每3個來自骰子和指示物的歹運，玩家遭受不幸。玩家必須從人生履歷中選一張發動的卡牌（最上面一張）棄掉。

例如：玩家擲5顆骰子（第五顆骰子是從人際關係卡牌的發動卡“**Marriage**婚嫁”而得到的）。擲出的符號為人際關係、金錢、金錢、健康和歹運。玩家想要買財產卡“**Used Car**二手車”。玩家還再需要一個金錢的符號。玩家留下2個金錢的符號和1顆「被鎖定的」歹運符號在桌上，並擲其他兩顆骰。重擲的兩顆骰是人際關係符號和歹運符號。玩家冒險重擲人際關係的那顆骰子。如果擲出結果是第3個歹運的符號，玩家將會遭受不幸，並失去一張發動的卡牌。幸運的，第二次重擲的結果得到金錢符號，所以玩家可以買二手車加到他的人生履歷中。



4. **加入人生履歷**。玩家拿走從卡牌列上買到的卡牌，並將非事件卡的卡牌加入人生履歷中。人生履歷中的所有同類型的卡牌必須放在同一疊。同類型的卡牌以堆疊方式擺放，因此之前買到的卡牌只看的到它們的名稱。牌堆最上方的卡牌是「發動的」。卡牌的效果寫在卡牌上。在遊戲中，每種類型的牌堆只有最上方一張卡牌是發動的。



健康、人際關係和知識類型的卡牌，玩家可以選擇將卡牌放在牌堆上，或是放到這牌堆中任何一張卡牌下。

財產卡和工作卡的新卡牌，則必須放在牌堆的上方。

買到的事件卡會留在玩家手上，就像童年卡一樣。

5. **清除**。玩家將卡牌列上所有卡牌往左填滿所有的空格，並從適當的牌堆上，翻出新的卡牌填滿卡牌列上靠右邊的空格。一開始時，卡牌翻自青年時期牌堆。當青年時期牌堆用完，使用中年時期牌堆，最後才是老年時期牌堆。

當一輪結束時（坐在有「腳踏車」玩家的右手邊玩家完成他的回合時），卡牌列上最左邊的卡牌會被棄掉，然後才加入新的卡牌。

注意！在2人遊戲時，每個玩家做完他的回合時都要這麼做，而不只是在一輪結束時。

接著，玩家更新他的指示物。玩家應該要有人生履歷中發動的卡牌上的效果區所顯示的特定指示物。（指示物不像收入一樣累積，而只是單純用來代表玩家目前發動的卡牌上的符號）。因著新卡牌的加入而被棄掉的卡牌，其上的指示物也必須同時棄掉。

玩家更新完他的指示物後，他的回合結束，輪到左邊那位玩家。

社會救助

每次其中一疊牌堆用完，遊戲被打斷暫停，並確認是否有任何玩家符合社會救助的資格。如果有玩家的人生履歷的卡牌數量是某位玩家的2倍，則後者獲得社會救助的資格。

符合社會救助資格的玩家可以立刻從卡牌列上拿一張卡牌，不必支付任何花費，並將卡牌加入人生履歷中。（然而，卡牌上任何特殊的狀況都必須滿足才能拿取）。

玩家按照順序拿取社會救助的卡牌，從剛結束回合的玩家開始拿取。

例如：在玩家A的回合結束後，卡牌列要填滿為五張卡。青年時期牌堆的最後一張牌加入了卡牌列中。遊戲立即打斷，玩家們確認是否有人得到社會救助。玩家A有5張卡牌，玩家B有6張，玩家C只有3張。因此玩家C得到社會救助。玩家C從卡牌列上拿一張卡牌，然後遊戲繼續：卡牌列由中年時期牌堆填滿。玩家A左邊的玩家可以拿取，則開始他的回合。

遊戲結束

如果一輪結束，而且（重新填滿卡牌列後）老年時期的牌堆剩下的卡牌少於玩家人數時，遊戲結束。玩家加總分數。玩家從他們的人生履歷中得到分數。計分紙可以幫助加總分數。

首先，計算玩家各自所擁有的人際關係、健康和知識卡牌數量的分數。這些卡牌的分數乃根據圖板上的表格顯示的分數計算。

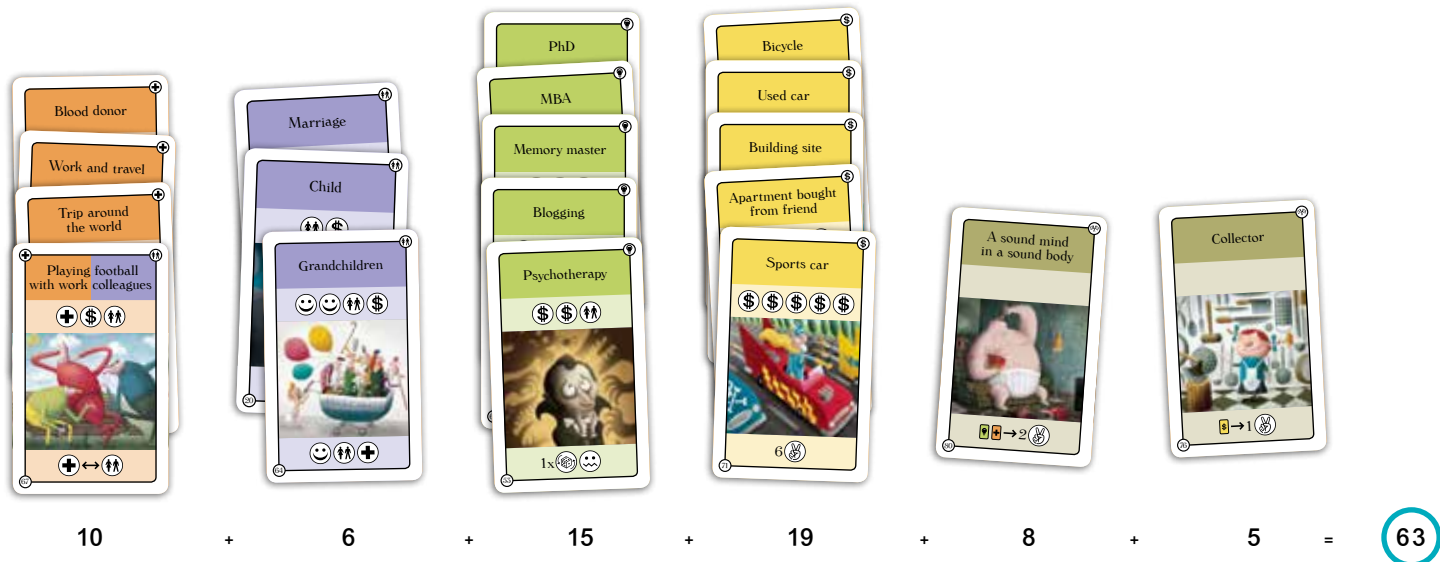
			
1	1	1	1
2	3	3	3
3	6	6	6
4	10	10	10
5	15	15	15
6	21	21	21
7	28	28	28
8	36	36	36
9	45	45	45
10	55	55	55

接著，玩家將自己所擁有的每張財產卡上的分數相加。然後玩家翻開他們個人的人生目標卡，確認自己得到幾分。玩家也要確認誰能得到公開人生目標卡上的分數。公開的人生目標卡是遊戲一開始就放在圖板上的。每張公開的人生目標卡只會給達成目標又表現最好的玩家獎勵分數。如果很多玩家達成公開目標且平手，他們都擁有一樣的分數。在人生履歷的每一張卡牌可以用於任意數量的目標。

擁有最多分數的玩家獲勝。萬一平手，擁有最少人生履歷工作卡的玩家獲勝。如果還是平手，那就平手吧！

計分例子：遊戲結束，玩家A加總分數。從健康卡得到10分、人際關係卡6分、知識卡15分。他從他的5張財產卡上總共得到19分。

他的秘密人生目標是 “**A healthy mind in a healthy body 健全的身心**”，他因為滿足這張目標卡而得到8分。在2張公開人生目標卡中，玩家A滿足收藏家的目標，而玩家B也有5張財產卡，但玩家C只有3張。玩家A和玩家B都可以從收藏家的目標卡中得到5分。因此玩家A總共得到10+6+15+19+8+5=63分。



附錄 - 圖像和卡牌

這個附錄是遊戲圖像的規則細節，和特定卡牌的效果。



有花費的卡牌：有些卡牌在「效果」的區域有紅色斜線。這表示只要這張卡牌是發動的，玩家必須支付花費。花費必須在每一輪的「歹運」和「加入人生履歷」的階段之間支付。如果玩家付不出來（因為沒有符合符號的骰子或指示物），則會失去卡牌，將卡牌放到遊戲盒裡。



有2個顏色的卡牌：一些卡牌在名稱的部份有2種不同顏色和2種不同類型的符號。在玩家買這種卡牌時，就要決定這張卡牌是哪一種類型的，並將它放在對應的人生履歷牌堆中。如果玩家的卡牌堆還沒有這2種顏色中的任何一種，玩家要延遲決定，直到該玩家獲得這2種顏色中的一種卡牌。

符號的描述



勝利分數。



任意的：健康／人際關係／知識／金錢。



歹運：3個歹運符號導致不幸。



額外的骰子：每一個此符號代表你可以在你的回合額外擲一顆骰（加上原本的4顆骰）。你最多可以擲7顆骰。



重擲骰子。



你可以將箭頭左邊任意數量的符號取代為箭頭右邊相同數量的符號，反之亦然。



你可以將箭頭左邊任意數量的符號取代為箭頭右邊相同數量的符號。