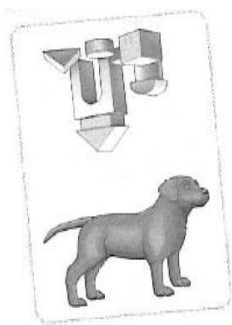


圖片對對樂

遊戲配件：

110 張卡片
(104 張圖案卡、6 張封面卡)



圖案卡



封面卡

遊戲目標：

成為第一位打出所有手牌的玩家。

遊戲設置：

1. 從牌堆中挑出六張封面卡。
2. 發給每位玩家一張封面卡。
3. 將所有圖案卡平均發給所有玩家，若是有無法均分的卡片，則將多出的卡片移除遊戲放置在一旁。
4. 每位玩家將自己手中的卡片洗牌，並將其正面(圖案面)朝上形成手牌。
5. 每位玩家將封面卡覆蓋於手牌頂端，以遮蔽卡片正面的圖案。

注意：

請勿試圖在遊戲開始前瀏覽自己的圖案卡。這是一個競速遊戲，玩家只有在翻閱的時候能夠瀏覽卡片。

遊戲流程：

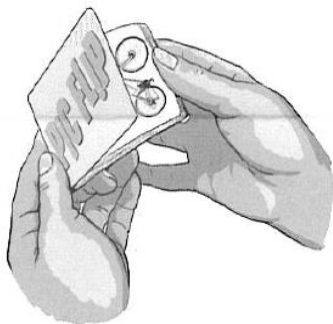
1. 由最年輕的玩家開始遊戲，隨機從手牌當中抽取一張卡片，並且正面朝上打在桌面中央，形成棄牌推。
2. 打出卡片的玩家，從卡片中的兩個圖案之中選擇一個，並嘗試使用一個形容詞或一句話來描述那個圖案。

3. 舉例來說，若是出牌者選擇了卡片中的「車子」，他可以說出「會移動的」、「快的」、「有輪子的」。



4. 所有玩家共同倒數
「3……2……1……開始！」

5. 所有玩家(包括出牌的玩家)快速地翻閱自己的手牌(就像翻書)來尋找符合描述的圖案——**快快快翻翻翻翻啊啊啊啊**！



6. 當有玩家找到符合描述的卡片，盡快將它打在棄牌堆的頂端，以成為第一位出牌的玩家。
7. 若是所有其他的玩家都同意圖案和描述是符合的，出牌繼續用一個形容詞或是一句話來描述另外一個圖案(沒有和上一張卡片的描述配對的圖案)。
8. 所有玩家再次翻閱自己的手牌來尋找符合新描述的卡片，遊戲會一直持續到有其中一位玩家成功打出所有手牌。
9. 若有被打出的圖案卡被認為不符合描述，出牌者將卡片收回手牌中，所有玩家再次共同倒數(3……2……1……開始!)，所有玩家繼續翻閱手牌。

範例：

1. 若是起始玩家用「它有輪子」來描述車子，所有玩家翻閱他們的手牌來尋找有輪子的圖案。
2. 你找到了一個！三輪車有輪子，接著你成為第一位出牌的玩家。所有玩家都認同這個圖案是符合描述的，你接著選擇用一個形容詞或是一句話來描述爆米花桶(卡片上的另一個圖案)。
3. 你大喊「鹹的！」現在所有玩家(包括你)翻閱自己的手牌，尋找符合「鹹的」的圖



案。

4. 遊戲會一直持續到有其中一位玩家手中沒有任何手牌。

遊戲結束：

遊戲結束在一位玩家成功打出所有手牌，該玩家成為優勝者！