

# 遊戲規則

1. 遊戲開始前，GM 提出案件簡報。證據與關鍵字共分三大類：  
犯罪現場報告、法醫驗屍報告、受害者人際關係報告。
2. 每個人都擁有一個以上的"關鍵字" (keyword)。玩家必須在討論證據的過程中，引導交談對手說出這個字才可觀看卡片上的線索。關鍵字用盡的玩家可向 GM 索取下一個關鍵字。
3. 引導過程中，玩家必須：
  - A. 以角色身份發言，而非背後靈。
  - B. 對話必須合情合理，符合人物個性與現場狀況 (命案調查)
4. 引導過程中，玩家不可以...
  - A. 用"比手劃腳"一類的遊戲方式提示對方關鍵字。  
ex: 一共是三個字，跟蘋果有關，天什麼的...
  - B. 以任何遊戲外的方式提示。  
ex: 就是我們上禮拜玩的那團，有遇過的那種狀況阿！
5. 計分與勝負
  - A. 回合結束，每人交出嫌疑犯名單與動機表。完全符合者得"神探獎"
  - B. 互評制：引導關鍵字的過程中，雙方的對話表現互相評分。  
0分：話裡幾乎已經把答案說出來一半了...=\_=  
1~2分：猜中關鍵字、對話自然被引導到相關話題，扮演投入，可以無痛說出關鍵字。  
分數最高者得"舌燦蓮花獎"。
6. 人物創造指南：

本遊戲中的人物皆為推理俱樂部的成員，建議各位使用有執法人員背景的角色，將會方便許多。ex：刑警、法醫、檢察官、律師、社會新聞記者、私家偵探、推理小說家、科學鑑定專家、犯罪心理學者。創造人物時不需填入任何數值，只需要提供以下資料。

  1. 姓名
  2. 職業、學經歷
  3. 性格、背景簡述
  4. 興趣嗜好
  5. 口頭禪、外貌特徵：您也可以 Cosplay 出場...
  6. 人際關係：如果您有認識的朋友一同參與，可與之連絡設定成搭檔或其他關係。
7. 玩家配備：
  1. 鉛筆。(請自備)
  2. 證據卡片：紀錄獲得的線索。(GM 提供)
  3. 計分卡片：紀錄交談對手的表現。(GM 提供)
  4. 關鍵字+線索 (用膠帶封住) 卡片：用畢交回 GM 並索取下一張。(GM 提供)

# \*GM 工作備忘錄\*

1. 統計人數、創造人物、預設人物。 < 100% >
2. 關鍵字 <--> 線索卡片 (用訂書針，準備空白卡片以利臨場調整)。 < 100% >
3. 印製名牌、計分卡、證據紀錄卡。 < 100 % >
4. 撰寫四份主要文件："X"的挑戰書、犯罪現場、法醫勘驗、人際關係。 < 100% >
5. 測試遊戲所需時間。 < 100% , 8/14 >

## 遊戲結構：關鍵字、線索與證物\*

### A. 命案現場的邏輯樹

辨識 --> 紀錄 --> 採證與保存

|

鑑定 --> 比對

|

個化 --> 研判

|

重建 --> 提出報告

### B. 四向連結論

物證、受害者、犯罪現場、嫌犯。找出兩個以上的連結則破案機率大增。

### C. 羅卡得交換原理 (Locard Exchange Principle)

法國刑事科學家 Edmond Locard 博士，於 1928 年提出後人稱為羅卡得交換原理 (Locard Exchange Principle)。此原理主張「當兩個物體發生接觸時，產生相互轉移作用，使得其中一物體上之物質轉移至另一物體上」。

### D. 犯罪博物館：

<http://www.crimelibrary.com/>