

2025 / 06 / 05

《囚徒困境：白色恐怖》

指導老師：陳一夫

組員：徐維敏、林子喬、陳素玉、
丁千庭、龍詠昕

2025 / 06 / 05

目錄

| **01** 自選專題簡述

| **02** 產品定位矩陣

| **03** 服務定位

| **04** 訂價策略

| **05** 通路策略

| **06** 推廣策略

| **07** 專案設計



自選專題簡述



◆ 專題簡介：

以白色恐怖時期為歷史背景，透過卡牌博弈機制與劇本推理設計，讓玩家在遊戲中體驗信任、背叛與壓迫下的道德抉擇，提升歷史理解與批判思考。

◆ 目標客群需求：

- 對歷史有興趣的大學生與年輕族群
- 桌遊玩家、劇本殺愛好者
- 教育機構、老師作為輔助教材

◆ 問題概述：

- 歷史主題產品大多偏學術，缺乏互動性
- 年輕人對白色恐怖認知薄弱
- 現有博弈類遊戲少強調道德與教育性



SWOT分析

- S**
- 融合歷史與遊戲：結合白色恐怖史實與博弈機制，具有教育價值與深度
 - 玩法創新：「囚徒困境 + 卡牌 + 隱藏角色」模式，提升策略性與重玩性
 - 多重結局：增加變化與回饋感，吸引玩家重複體驗

- W**
- 歷史背景門檻較高：對不了解白色恐怖歷史的玩家較不友善
 - 遊戲節奏需設計平衡：若流程過長或選擇不明確，恐造成疲乏感
 - 需引導者輔助：教學與劇情帶入可能需要引導

- O**
- 教育合作潛力大：可與學校歷史課程、歷史博物館合作，納入教學活動
 - 主題具獨特性：以少見白色恐怖為主題的策略遊戲，能在市場上做出區隔

- 進攻策略 (S+O)**
- 結合史實深度與遊戲設計，開發教育價值產品，積極向教育單位推廣
 - 善用沉浸劇情與獨特主題，搶攻歷史愛好者與桌遊玩家雙重市場

- 改善策略 (W+O)**
- 為新手玩家設計「導入教學模式」與「輕量版遊戲規則」
 - 在行銷中強調「故事體驗」而非「沉重歷史」，降低主題抗拒感

- T**
- 市場競爭激烈：桌遊、劇本殺產品眾多，需持續創新以維持吸引力
 - 玩家接受度差異大：非輕鬆休閒取向遊戲，部分玩家可能因題材而卻步

- 防守策略 (S+T)**
- 強化遊戲劇情真實性與感動性，建立獨特品牌辨識度，抗衡競爭者

- 轉進策略 (W+T)**
- 若遇市場反彈或主題爭議，推出中立或隱喻版本，維持核心概念但淡化歷史名稱

◆ 因應對策 (使用 W+T 策略 →)

- ✓ 設計新手友善模式
- ✓ 採文創包裝、情境式宣傳，降低拒絕感
- ✓ 選用教育與文創通路 (誠品、學校通路)

產品定位矩陣



功能定位

- 以真實歷史為骨幹，結合事件卡與角色背景，提供知識導向的遊戲體驗，採半合作+隱藏陣營設計，強化溝通、討論、猜忌與合作的互動
- 讓玩家體會白色恐怖時代的心理狀態，進一步產生對自由與人權的情感共鳴

形象定位

- 沉浸式歷史推理遊戲
- 結合真實事件與人性選擇的教育型桌遊

差異點

- 少見的歷史恐怖主題結合策略與教育
- 歷史深度與本土文化，採用台灣白色恐怖真實歷史背景，而非抽象虛構世界
- 教育與公共性導向，可作為公民教育／歷史課堂的輔助工具，不僅是娛樂

說服點

- 知識與娛樂兼具可做為高中／大學公民或歷史課堂教材輔助，提供遊戲延伸學習冊（含真實案例與歷史解釋）
- 情感觸動與集體記憶喚起利用角色扮演與選擇性事件，讓玩家經歷「做決定的道德拉鋸」促進對自由、正義、人權的思考與對話

價值主張

- 「讓沉默的歷史說話，讓玩家成為見證者與抉擇者。」

服務定位

產品名稱：《囚徒困境：白色恐怖》

設計理念：打造兼具教育與娛樂價值的歷史互動卡牌遊戲，吸引學生、教師與桌遊愛好者體驗台灣歷史中最深刻的人性困境。

◆ 遊戲基本資訊

- 遊戲人數：4~8人（建議5人以上最佳）
- 適合年齡：15歲以上
- 遊戲時間：約45~60分鐘
- 遊戲類型：半合作策略／隱藏角色／歷史情境遊戲



訂價策略

競爭	規格	定價	組合價/促銷價
狼人殺	人數：6~18人 遊玩時間：90分鐘 年齡：12歲以上	NT\$450	NT\$430
BANG!砰！骰子版	人數：4~7人 遊玩時間：20~40分 年齡：8歲以上	NT\$790	NT\$616
摩登台北疑案	人數：4~6人 遊玩時間：90~150分 年齡15歲以上	NT\$960	NT\$768
《囚徒困境：白色恐怖》	人數：4~8人 遊玩時間：30~60分 年齡：12歲以上	NT\$500	NT\$450

價格適中，取得通路較廣，易入門

通路策略

實體通路

通路1：誠品書店（文創商品專區）

理由：誠品書店常設「文創 / 桌遊 / 教育商品」專櫃

所需推廣設計物：桌遊介紹立牌 / 陳列海報、實體

DEMO盒（供試玩）

通路2：學校教材合作通路（如康軒、南一、翰林）

理由：將遊戲作為國高中公民與歷史課補充教材

所需推廣設計物：教師教案包 + 學生學習單、課堂用

快速規則指南

通路3：出版社（親子天下）

理由：教育與文化導向鮮明，能吸引老師與學生族群

所需推廣設計物：搭配主題書推薦與「教具聯展」

虛擬通路

通路1：Pinkoi（設計文創電商平台）

理由：文創愛好者聚集，風格與主題具文化深度、可結合限量特典 / 台灣歷史主題專區曝光

所需推廣設計物：精裝版 / 首刷特典包裝設計

通路2：蝦皮購物（桌遊 / 教育用品區）

理由：普及度高，適合接觸年輕玩家與家庭客群、可搭配促銷活動與評價機制擴大曝光

所需推廣設計物：簡易懶人包玩法圖卡、精裝版 / 首刷特典包裝設計

通路3：博客來

理由：同時涵蓋書籍 + 教具 + 桌遊銷售，教育工作者常用

所需推廣設計物：整合歷史書推薦清單、搭配課堂書展聯名活動

推廣策略

目標市場鎖定

- 大學生社團（歷史、桌遊、戲劇相關）
- 教育機構（高中、公民與歷史教師）
- 桌遊與密室逃脫愛好者社群
- 跟業界的品牌合作推出（親子天下）

推廣管道與方法


- 校園合作：與大學系所合辦試玩活動，提供教案讓師生參與體驗設計。
- 文化場域合作：結合博物館展覽導覽，推出卡牌+角色劇本+活動教案套裝，與紀念館聯名。
- 社群行銷：在 IG、Dcard 推出角色懸疑內容，YouTube 找 KOL 開箱，製作真實事件對比遊戲情節的影片。
- 商品策略：推出限定卡牌與角色包，結合 AR/QR 數位延伸，合作文創平台上架販售。

專案設計



沈默長者

「我已無所畏懼，剩下的只有尊嚴。」



背景：老年為政治運動提供資金，最終被逮捕
信念：生命最後階段的堅守
特殊能力：《沉默是金》：你在遊戲中永遠不能主動提供資訊，但若沉默到底，信任值+2
風格偏好：決不妥協者，強有助於「沉默抗爭」結局

勞工組織者

「你可以犧牲，但不能犧牲真相！」



背景：曾在工廠中組織抗議，遭控「煽動罷工」
信念：抗爭源於日常壓迫
特殊能力：《組織車聯》：當你被審訊時，可選擇一名玩家共同受審
風格偏好：擅長左右大局，推進合作路線

地方教師

「我教孩子們思考，卻因此被關。」



背景：課堂上引用禁書，被學校密告
信念：教育是真正的改造武器
特殊能力：《知識啟發》：每局遊戲開始時，獲得額外情報一次
風格偏好：傾向深度觀察，協助找出線人

學生領袖

「我們是為了下一代發聲，怎能沈默？」



背景：大學時期積極參與言論自由運動，被視為激進份子入獄
信念：團體目標高於個人
特殊能力：《鼓舞演說》：可以在一次公開討論中提升1名玩家的信任值+1
風格偏好：傾向達成「全員合作」，或「沉默抗爭」結局

記者娘娘

「你可以犧牲，但不能犧牲真相！」



背景：刊登反對政府的報導，被控散播謠言
信念：揭露真相比保命更重要
特殊能力：《調查筆記》：每回合可保留1項觀察紀錄（主持人提供資訊/假選項）
風格偏好：資訊控，偏好推理解謎與對話

地下詩人

「比子彈更可怕的，是思想。」



背景：匿名寫詩揭露政府暴行，被特務逮捕
信念：思想的自由重於生命
特殊能力：《詩句暗號》：可向一名玩家私下傳遞紙條（一次性）
風格偏好：喜歡隱晦表達、不易信任他人

專案設計

事件卡

事件卡 《雷震案》

- 背景：1960年，《自由中國》雜誌創辦人雷震因提倡民主、批評政權，被以「叛亂」罪名判刑十年。
- 「你手中那篇文章，是否值得賠上一生自由？」
- 效果：所有政治犯玩家須公開選擇：
- 堅守立場：信任值 +1，但下回合不能發言（被禁言）
- 主動切割：可匿名舉出一名玩家為「思想偏激者」供名一次

事件卡 《施明德絕食》

- 背景：1980年，美麗島事件受刑人施明德在牢中發起絕食抗議，堅守理念不低頭。
- 「飢餓不是為了死亡，是為了尊嚴。」
- 效果：由任意一名玩家觸發此卡，自願進入絕食狀態：
- 該玩家 2 回合內無法進行投票，但無論被審訊或被投票皆不減信任值
- 若絕食持續至第 3 回合，觸發特殊劇情：「象徵抗爭」→ 所有政治犯信任 +1

事件卡 《台大哲學系集體逮捕》

- 背景：1950 年代，台大校內師生因閱讀馬克思文獻，被控思想異議，全系多名學生遭捕。
- 「知識，竟成了罪證。」
- 效果：全體玩家選擇是否「公開知識背景」（由主持人問問題）：
- 選擇不答 → 信任值 +0
- 答錯或答得太準確 → 被列入高風險清單（主持人秘密記錄）
- 線人答對 → 可立即獲得一次情報加成

事件卡 《綠島再教育營》

- 背景：政治犯被送往綠島「新生訓導處」，進行思想改造與勞動改造。
- 「新生？還是重新編寫你的人格？」
- 效果：抽出一名玩家進入「再教育」：
- 須回答一個「忠誠選擇題」：如你是否願供出一人換減刑？
- 選擇沉默 → 信任值 +2
- 選擇背叛 → 得到減刑卡一張（可用一次躲避審訊）

事件卡 《彭明敏逃亡》

- 背景：台大教授彭明敏因發表「台灣自救宣言」被捕，後來冒險逃出國際，成為象徵人物。
- 「你會走？還是留下來改變體制？」
- 效果：可由任一玩家宣布「嘗試單獨逃亡」：
- 投擲機率卡（如 1~3 失敗，4~6 成功）
- 成功 → 當場退出遊戲、但獲勝條件為「個人逃脫」
- 失敗 → 被視為「叛逃未遂」，信任值 -2，全體震動

事件卡 半夜抄家

- 背景：特務於夜間突襲嫌疑入住家，搜查證據
- 描述：「凌晨三點，鐵門被踹開，你的筆記本和信件被翻得稀爛……」
- 效果：隨機抽一名玩家接受臨時審訊，須立即選擇「合作」或「背叛」
- 提示：審訊結果影響信任值 +/- 2

專案設計

行動卡

行動卡

拒絕交代

- 效果：此回合你不受任何懷疑與盤問影響，但若下回合信任值未回升，立即觸發「秘密逮捕」。

行動卡

供出同伴

- 效果：公開指認一名玩家並宣稱其為自由派。
- 若正確，該玩家信任值 -3，並立刻進入審訊狀態。
- 若錯誤，你失去本回合所有行動機會，信任值 -2。

行動卡

假情報

- 效果：向全體宣稱一名玩家的角色身分（自由派或保守派），實際可隱瞞／虛構。若三人以上信任你，目標玩家信任值 -2。
- 懲罰：若當輪證實是假消息，你信任值立即減半。

行動卡

轉移嫌疑

- 效果：指定一名玩家為新一輪「審訊對象」，並強制全體投票是否同意轉移焦點。
- 條件：只能在你本回合被審訊時使用。

行動卡

秘密會談

- 效果：你可以選擇任一玩家單獨進行交談，兩人本輪可互相分享手牌／角色猜測，其他人不得干涉。
- 風險：使用後該玩家信任值 +1，使用者信任值 -1（其他人開始懷疑你們有共謀）。

行動卡

上交情報

- 效果：若你為保守派／雙面人，使用後可抽取一張「獎勵卡」（如特赦或影響力提升），但必須犧牲一名自由派的信任值 -2 或直接出局。
- 教育延伸：反映當時為求生存而犧牲他人的抉擇。

行動卡

密室交換

- 效果：與另一位玩家交換任一張行動卡，雙方不得向其他人透露交換內容。
- 心理用途：增加猜疑／合作或背叛機會。

行動卡

調動關係

- 效果：你本回合可免除一次負面效果（例如被猜中、信任值下降等）。
- 限制：每場遊戲只能使用一次，且需展示手牌中任一「身份證據」卡（如記者證）。

行動卡

藏匿文件

- 效果：從牌堆底抽一張事件卡（僅你可看），你可選擇將其「延後一回合發生」或「提前觸發」。
- 歷史感註解：靈感來自地下組織藏匿反政權傳單。

行動卡

揭露調查

- 指定1名玩家，猜其身分。
- 猜中則揭露，猜錯信任值 -15。

專案設計

審訊卡

審訊卡

- 問題：「你是否參與過這份刊物的印刷行動？」
- 術語提示：《自由青年》屬非法刊物，涉嫌煽動思想
- 選項：
 - [沉默] → 信任值-10
 - [否認] → 信任值-5 (若被他人供出再-20)
 - [供出同伴] → 信任值-30，你可抽1張行動卡
- 語錄：「不說沒關係，我們已經知道你和誰一起幹的了。」

審訊卡

- 問題：「這張你家被搜出的讀書會名單，是你寫的吗？」
- 術語提示：「讀書會」常為地下政治活動代稱
- 選項：
 - [承認但不說其他人] → 信任值-10
 - [說是別人放的] → 抽1張事件卡 (調查擴大)
 - [供出其中兩人] → 信任值-25，獲得一輪保護
- 語錄：「你寫的筆跡，我們對照過了。」

審訊卡

- 問題：「你有沒有參加過光復台灣同志會的聚會？」
- 術語提示：擬真地下組織名稱
- 選項：
 - [沉默] → 信任值-15
 - [否認並反指控他人] → 對方信任值-20
 - [承認但自保] → 自己信任值-20，免抽事件卡
- 語錄：「如果你不想連家人也受影響，就老實說。」

審訊卡

- 問題：「你們在哪裡印刷的傳單？誰出資的？」
- 術語提示：地下出版為政府嚴禁事項
- 選項：
 - [聲稱不知] → 無變化 (若被揭穿信任值-30)
 - [編造假地點] → 抽1張隱藏身份卡，發動真假爭議
 - [交代印刷地點] → 信任值-20，獲得臨時減刑卡
- 語錄：「我們有你們所有人的字跡樣本。」

審訊卡

- 問題：「你有聯絡過這張照片上的人嗎？」
- 術語提示：政治犯彼此交集常成重點調查線索
- 選項：
 - [否認] → 信任值-5 (可轉嫁至他人)
 - [承認但聲稱偶遇] → 信任值-15
 - [供出兩人行動] → 信任值-30，並指定一人信任值-20
- 語錄：「他已經供出你了，你還要一個人扛嗎？」

審訊卡

- 問題：「你為什麼常常深夜外出？是不是送信的人？」
- 術語提示：「送信」是地下黨聯絡方式之一
- 選項：
 - [沉默] → 抽1張危機事件卡
 - [聲稱生病買藥] → 自己與鄰居信任值-10
 - [說出當晚同伴姓名] → 信任值-25，獲1次豁免審訊
- 語錄：「你以為他沒說？他怕死，什麼都交代了。」

審訊卡

- 問題：「你的日記裡提到“真理”，這是什麼代號？」
- 術語提示：政治用詞常引發誤解與誇大懷疑
- 選項：
 - [解釋為文學作品] → 信任值-10 (50%機率無效)
 - [刪改答案裝傻] → 抽行動卡x1，信任值-5
 - [供出組織名稱] → 信任值-30，獲行動卡x2
- 語錄：「“真理”，你真敢寫這兩個字？」

審訊卡

- 問題：「你還記得高老師給你的那封信嗎？」
- 術語提示：教師常被誣指傳遞地下信件
- 選項：
 - [說不記得] → 若高老師角色未揭露，無效果
 - [供出信件內容+轉交人] → 信任值-25，並可翻看任一玩家身份卡
 - [沉默但送交信物] → 秘密黨1行動卡換保護一次
- 語錄：「你要不要猜猜看，這信現在在哪裡？」

審訊卡

- 問題：「你曾說“這政府讓人活不下去”，你承認嗎？」
- 術語提示：批評政府常作為反動言論罪名
- 選項：
 - [否認並賴朋友] → 對朋友信任值-15
 - [承認但稱為情緒發洩] → 自身信任值-10
 - [供出當時對話者] → 信任值-30，可跳過下輪審訊
- 語錄：「一句話，就能讓你坐10年牢。」

審訊卡

- 問題：「有人說你是組織核心，你怎麼看？」
- 術語提示：假審訊技巧，模糊事實測反應
- 選項：
 - [否認] → 若無人支持你，信任值-20
 - [爆出“更大”人物指向] → 指定任一玩家信任值-30
 - [沉默] → 信任值-10，可選擇棄一張行動卡避免下輪審訊
- 語錄：「你不是核心？怎麼別人都說是你？」

專案設計

遊戲小冊

故事背景

民國39年，台灣。

你從來不是什麼英雄。你只是說了一句不該說的話，拿了一本不該看的書，參加了一場你以為只是讀書會的聚會。

現在，你在審訊室裡。面前的燈光晃得你眼花，牆上的時鐘沒有指針。你不知道外面是白天還是黑夜，只知道有人已經供出你的名字。

他們問你：你認識這些人嗎？你為什麼深夜外出？你是不是寫了這篇文章？

他們說，如果你說出實話，也許可以減刑。如果你什麼都不說，你就是頑抗到底。

可是你知道：說出別人的名字，你也活不久。但如果你不說，你可能再也見不到陽光。

在囚禁與選擇之間，你能信誰？你還能信自己嗎？

——這就是你的囚徒困境。



白色恐怖

台灣在1949年戒嚴至1987年解嚴，政府以「防止共產渗透」為名，實施長期政治迫害。數萬人因言論、思想、閱讀書籍或結交對象而遭逮捕、審訊甚至處決。社會瀰漫著不安與監控的氣氛。本遊戲即以此歷史為背景，讓玩家在「信任與背叛」之間感受當時的抉擇困境。

囚徒困境 白色恐怖



「在沉默與背叛之間，你會怎麼選擇？」

半合作式卡牌遊戲 × 台灣歷史教育



臺灣白色恐怖檔案資料庫

遊戲規則與遊玩方法

遊戲資訊：

- 人數：4-8人
- 時長：約30-60分鐘
- 年齡建議：12歲以上
- 類型：策略卡牌/歷史劇情/隱匿角色

遊戲目標

- 在白色恐怖的時代背景下，每位玩家扮演一名政治犯（或線人），透過選擇「合作」、「沉默」或「背叛」，在審訊與壓迫中生存、達成任務或守住信念。
- 最終的勝利條件依角色與劇情推進決定，可為個人勝利、團隊成功或道德象徵性的勝出。

遊戲內容物

- 角色卡 × 8 (含隱藏線人)
- 行動卡 × 20
- 審訊卡 × 20
- 事件卡 × 20
- 信任值指示物 × 若干
- 說明書 × 1

遊戲準備

1. 發牌：每位玩家抽一張「角色卡」，身分保密。
2. 發卡：每人起始抽取3張行動卡+信任值100分。
3. 場景設定：故事背景由主持人朗讀簡介(可由說明書或App代替)。
4. 卡堆設置：審訊卡、事件卡各洗牌置中間。

遊戲流程 (共五大階段，循環進行)

A ①【審訊階段】

1. 主持人或玩家輪抽「審訊卡」，詢問指定玩家問題。
2. 該玩家必須選擇：「沉默/合作/背叛」。
3. 選擇影響自身信任值與其他人的行動判斷。

B ②【決策階段】

- 玩家私下決定本回合合作或背叛的對象與行動，使用行動卡或投票方式。
- 結果公開後，調整雙方信任值。

雙方選擇	結果
合作/合作	雙方信任值+10，獲得1-輪免稅
合作/背叛	背叛者信任值+20，合作者-30
背叛/背叛	雙方信任值-20，可能遭到「處刑」

- **③【行動階段】**
- 玩家可使用行動卡，如：
 - 查探身份：揭露某玩家身分(有懲罰風險)
 - 聯合行動：與某人協力反審訊(提升信任)
 - 傳遞情報：操作他人信任值/事件效果

C ④【事件階段】

- 抽取「事件卡」，全場適用。例如：
 - 「今晚有突擊審查」—隨機減少全體信任值10
 - 「有人逃獄成功」—其中一人隨機獲益/受罰

D ⑤【結算階段】

- 若信任值為0，則該角色遭「秘密逮捕」或「公審」退出遊戲。
- 若本輪觸發角色揭露條件，則立即開啓其結局選擇。
- 當達成勝利條件時(特定角色完成任務或劇情卡條件)，遊戲立即結束。

遊戲結局

結局	達成條件	勝敗狀態
共同逃亡	觸發合作策略卡後雙方逃脫	完全勝利
守口如瓶	沒有觸發任何人的逃脫或處刑	道德勝利
犧牲自我	個人為保護他人選擇成功策略	個人勝利
身敗名裂	角色被處決或全場死亡	遊戲失敗

故事背景

民國39年，台灣。

你從來不是什麼英雄。你只是說了一句不該說的話，拿了一本不該看的書，參加了一場你以為只是讀書會的聚會。

現在，你在審訊室裡。面前的燈光晃得你眼花，牆上的時鐘沒有指針。你不知道外面是白天還是黑夜，只知道有人已經供出你的名字。

他們問你：你認識這些人嗎？你為什麼深夜外出？你是不是寫了這篇文章？

他們說，如果你說出實話，也許可以減刑。如果你什麼都不說，你就是頑抗到底。

可是你知道：說出別人的名字，你也活不久。但如果你不說，你可能再也見不到陽光。

在囚禁與選擇之間，你能信誰？你還能信自己嗎？

——這就是你的囚徒困境。



白色恐怖

台灣在1949年戒嚴至1987年間，政府以「防止共謀滲透」為名，實施長期政治迫害。數萬人因言論、思想、閱讀書籍或結交對象而遭逮捕、審訊甚至處決，社會瀰漫著不安與監控的氣氛。本遊戲即以此歷史為背景，讓玩家在「信任與背叛」之間感受當時的抉擇困境。

囚徒困境 白色恐怖



「在沉默與背叛之間，你會怎麼選擇？」

半合作式卡牌遊戲 × 台灣歷史教育



臺灣白色恐怖維基百科

遊戲規則與遊玩方法

遊戲資訊：

- 人數：4~8人
- 時長：約30~60分鐘
- 年齡建議：12歲以上
- 類型：策略卡牌／歷史劇情／隱藏角色

◆ 遊戲目標

- 在白色恐怖的時代背景下，每位玩家扮演一名政治犯（或線人），透過選擇「合作」、「沉默」或「背叛」，在審訊與壓迫中生存、達成任務或守住信念。
- 最終的勝利條件依角色與劇情推進決定，可為個人勝利、團隊成功或道德象徵性的勝出。

◆ 遊戲內容物

- 角色卡 × 8（含隱藏線人）
- 行動卡 × 20
- 審訊卡 × 20
- 事件卡 × 20
- 信任值指示物 × 若干
- 說明書 × 1

◆ 遊戲準備

- 1.發牌：每位玩家抽一張「角色卡」，身分保密。
- 2.發卡：每人起始抽取3張行動卡+信任值100分。
- 3.場景設定：故事背景由主持人朗讀簡介（可由說明書或App代替）。
- 4.卡堆設置：審訊卡、事件卡各洗牌置中間。

◆ 遊戲流程（共五大階段，循環進行）

A ①【審訊階段】

- 1.主持人或玩家輪抽「審訊卡」，詢問指定玩家問題。
- 2.該玩家必須選擇：「沉默／合作／背叛」
- 3.選擇影響自身信任值與其他人的行動判斷。

B ②【決策階段】

- 玩家私下決定本回合合作或背叛的對象與行動，使用行動卡或投選方式。
- 結果公開後，調整雙方信任值。

雙方選擇	結果
合作／合作	雙方信任值+10，獲得下一輪支援
合作／背叛	背叛者信任值+20，合作者-30
背叛／背叛	雙方信任值-20，可能遭到「密報」

• AB ③【行動階段】

- 玩家可使用行動卡，如：
- 查探身份：揭露某玩家身分（有懲罰風險）
- 聯合行動：與某人協力反審訊（提升信任）
- 傳遞情報：操作他人信任值／事件效果

• CL ④【事件階段】

- 抽取「事件卡」，全場適用。例如：
- 「今晚有突襲審查」→隨機減少全體信任值10
- 「有人逃獄成功」→其中一人隨機獲益／受罰

• O ⑤【結算階段】

- 若信任值為0，則該角色遭「秘密逮捕」或「公審」退出遊戲。
- 若本輪觸發角色揭露條件，則立即開啓其結局邏輯。
- 當達成勝利條件時（特定角色完成任務或劇情卡條件），遊戲立即結束。

◆ 遊戲結局

結局	達成條件	勝敗狀態
逃脫成功	團隊合作突破審訊重重困境	完全勝利
守信殉道	沒有背叛任何人但遭判處死刑	道德勝利
潛伏完成任務	線人誘導兩人背叛後成功倖存	個人勝利
全體分裂失敗	各自為政導致全員敗北	歷史悲劇