



體驗逃亡之旅

遊戲說明書

遊戲簡介	2
遊戲目的	3
遊戲配件	4
遊戲前預備	8
遊戲玩法	10
遊戲結束和評分	18
遊戲結束後問題	18
更多資訊	19



遊戲簡介

敘利亞難民危機是近50年來最嚴重的人道危機之一。2011年敘利亞開始內戰，戰火不斷，無情的子彈、炸彈和化學武器摧毀無數家園。560萬平民因戰火被迫逃離敘利亞而成為難民，另有660萬人在敘利亞境內流離失所。絕大多數敘利亞難民散居到鄰國，如土耳其、約旦和黎巴嫩的城市地區，但仍有不到10%平民住在難民營，有些人則逃往歐洲尋求庇護。目前人道救援救助有限，難民至今仍受到貧困、人口販賣及惡劣衛生環境等威脅。

時間表

2011年3月	敘利亞開始發生政治動盪。
2011年5月	敘利亞平民開始逃離家園，土耳其開放第一個難民營。
2013年3月	聯合國難民署登記的敘利亞難民人數多達100萬。
2013年8月	大馬士革有300人死於化學武器攻擊。
2014年6月	伊斯蘭國武裝分子於敘利亞宣示“caliphate (哈里發)”政權
2015年7月	敘利亞難民人數突破400萬。
2015年7月	匈牙利在其邊境地區開始興建屏障。
2015年8月	保加利亞在其邊境地區開始興建一個新的剃刀式鐵絲網。同時馬其頓、克羅地亞和斯洛伐克也在各自邊境實施管制。

2015年9月 俄羅斯在阿薩德部隊的支持下在敘利亞發動空襲。

2015年9 震驚全球的一幕：一名敘利亞幼童 **Aylan Kurdi** 的屍體伏在土耳其的海灘上。

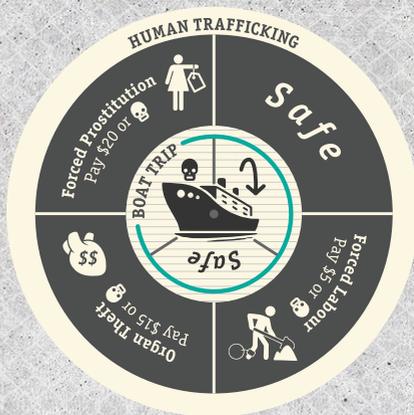
2017年 歐洲民族主義及反移民意識形態升溫。

遊戲目的

“Borderlines” 是一個4人遊戲。玩家將化身成為一個敘利亞家庭的領導者，擁有24名家庭成員，並要在逃亡過程拯救家庭成員的生命！ 玩家要爭取在6個回合中獲得分數，6個回合完成後，分數最高的玩家即獲勝。

機會轉盤

x1



起始卡

x1



黑市機會卡

x12 (4張
附“START”記號)



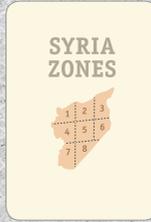
戰爭卡

x6



戰區卡

x8



難民營卡

x6



難民營標記

x6



邊境標記

x8 (x5 A & x3 B)



援助卡

x10



房屋卡

x20



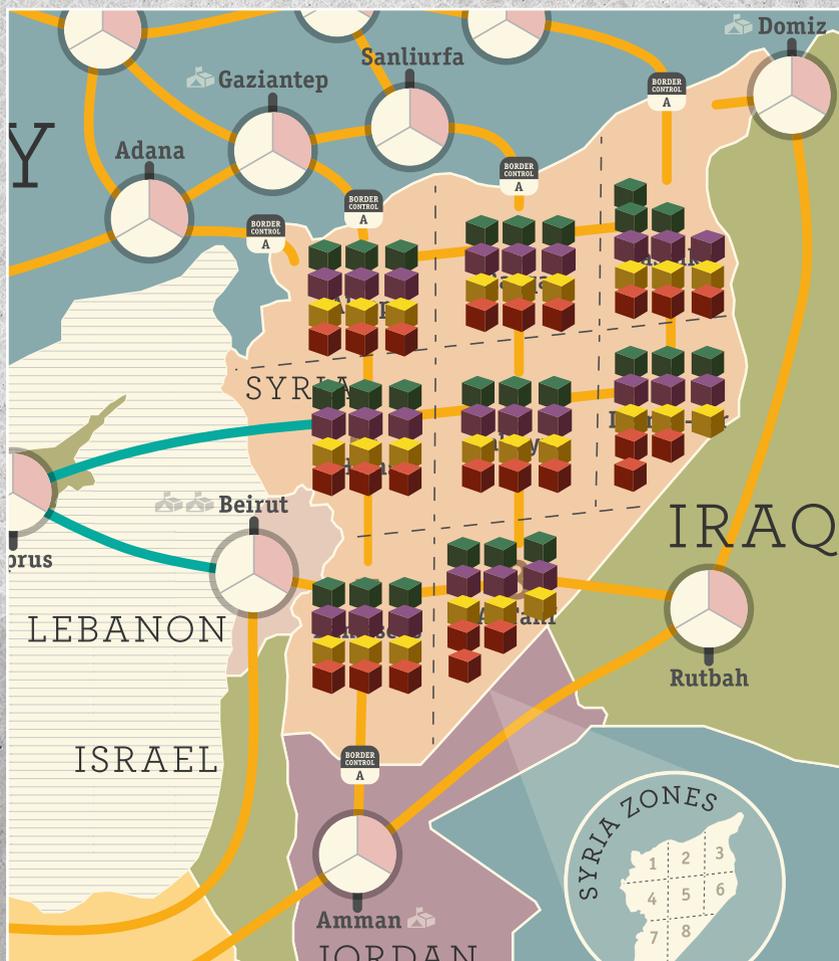
銀行鈔票

x120 (\$1, \$5和
\$10, 每款x40)



遊戲前預備

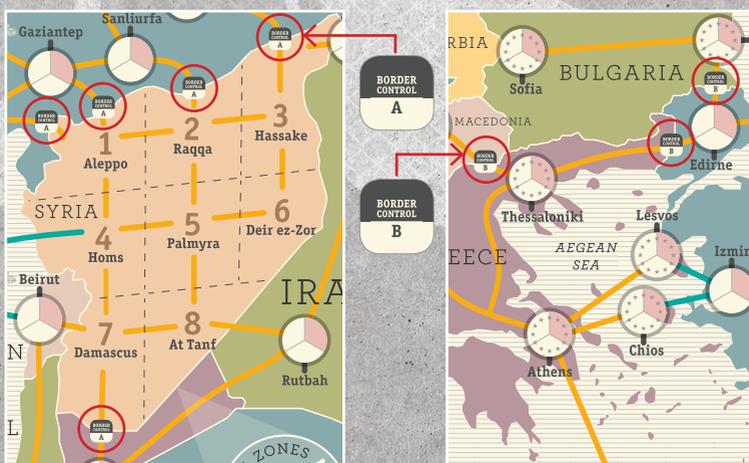
1. 每名玩家需要選擇1種顏色的難民棋子，並將該種顏色的24個棋子平均分佈在敘利亞的8個區域內。每區應有12個棋子(每種顏色3個棋子)。



2. 在黑市板上隨機放置4張帶有“START”的黑市機會卡。



3. 每名玩家被分配到有5棟房子和40元。
4. 將起始卡給首位玩家。
5. 主板上8個邊境標記區域，將邊境標記以背面方式放置。



遊戲玩法

遊戲有6個回合。每個回合都會有事件發生，你必須作出回應並採取行動。(當玩家採取行動後，額外戰事會在第3和第6回合發生)。

EVENT SUMMARY						
ROUND	1	2	3	4	5	6
EVENT PHASE			 	  	 	   
	ACTION PHASE					
WAR PHASE						

 War

 Border Control

 Casualties

 Refugee Camp

 Aid

玩家在每個回合先進行事件階段，緊接是行動階段及戰爭階段(戰爭階段僅在第3和第6個回合發生)。

事件階段：每個回合的事件，需按照事件總表發生。

戰爭

每一個回合均按序發放一張新的戰爭卡，將戰爭卡放在主板旁邊，直到遊戲結束。

在新的戰爭卡上放置一張隨機的戰區卡。

當遇上伊斯蘭國 (ISIS)或俄羅斯空襲時, 戰區卡需要背向放置, 直到第6回合的戰爭階段, 期間, 在這期間並沒有人可以知道戰區卡的戰區號碼。

例子:

敘利亞政府戰爭卡會正向放置在戰區卡上, 而伊斯蘭國戰爭卡則會背向放置在戰區卡上。



邊境管制

邊境將在第4和第6個回合關閉。當進行第4個回合時, 請將邊境標記A翻過來。當進行第6個回合時, 將邊境標記B翻過來。

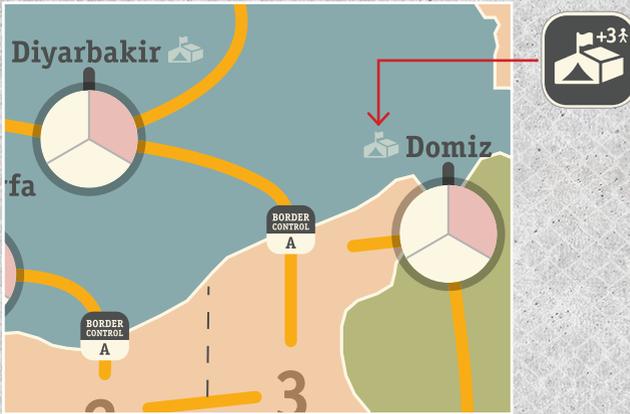
如果翻過邊境標記為打開  則可移除該標記。

如果翻過邊境標記為關閉  則需維持關閉狀態直至遊戲結束, 表示無人可以通過該路段。

難民營

挑選一張難民營卡, 並按照卡片上顯示的城市上, 放置一個難民營標記。

每個難民營只可容納三名難民。



救助 +

每名玩家將隨機拿到2張援助卡，但他們只能保留1張。援助卡可用於行動階段。

不同種類的援助卡：

- 額外獲得多走一步：黑市機會卡上步數增加一步
- 額外獲兩個難民名額：黑市機會卡上難民數增加兩名
- 在難民營中選一人直接前往歐洲(但不會收到\$20獎勵)
- 獲得\$40元
- 玩家可以在他的回合開始前抽一張難民營卡，然後放置多一個難民營。

行動階段:

由持有起始卡玩家開始遊戲, 然後玩家依順時針方向輪流行動。

每次每個玩家只可採取一個行動。

一個行動代表買一張黑市機會卡, 並採取其中的行動。

你可以在購買黑市卡時選擇同時賣房子套現。

一棟房子價值\$25, 你可以單次出售超過一棟房子。

你不能在購買黑市卡後出售房子(當你移動難民棋子時)。

黑市機會卡:

每張卡提供3個元素(人數, 步數和乘船選項)。

如果卡上顯示3個人和2個步數, 表示你可以移動3個難民棋子

及每個棋子走兩步。

敘利亞區域之間的移動亦當作步數。

你必須使用所有步數。

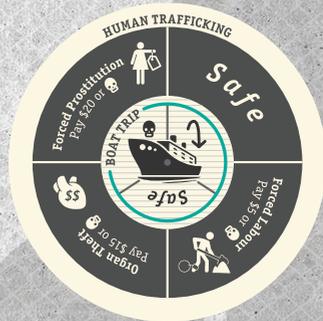
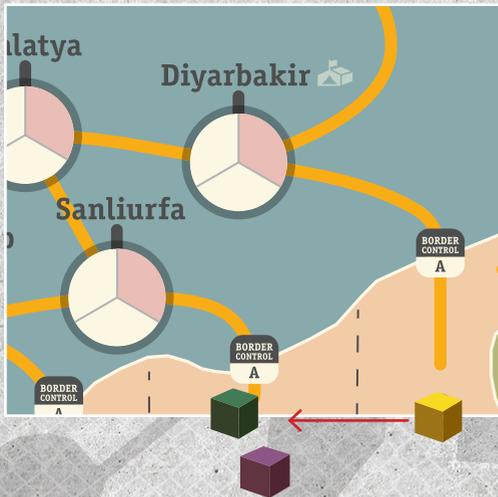
你可以在一個行動中移動不同區域的難民棋子。

你不能在一次行動中移動同一個難民棋子兩次。(乘船除外)

每個城市只能容納三個難民。(在敘利亞除外)

難民可以通過已有三個難民棋子的城市

當第三個難民棋子抵達城市時，將面臨人口販運及被安置於紅色區域。玩家需以機會轉盤確定其命運，並根據結果立即支付費用或失去該難民棋子。



每次行動完成後, 請向右轉移所有黑市機會卡, 並在標示\$25的位置上放置一張新卡。

例子: 如\$15卡已被購買, 便需要將\$20卡移至\$15, \$25卡移至\$20, 並將新卡放在標示\$25位置上。



如所有黑市機會卡用完, 可將所有黑市機會卡重新洗牌並重複使用。

海路(藍色線):

當黑市機會卡上有乘船選項, 你才能選擇以海路前進。

在選擇乘船之前, 你需要完成在陸上進行的所有行動。

在同一行動階段中, 玩家可以移動已經完成陸上行動的難民棋子。

每次以海路前進, 每個難民棋子只能前行一步。

你不能抵達已有三個難民棋子的城市。

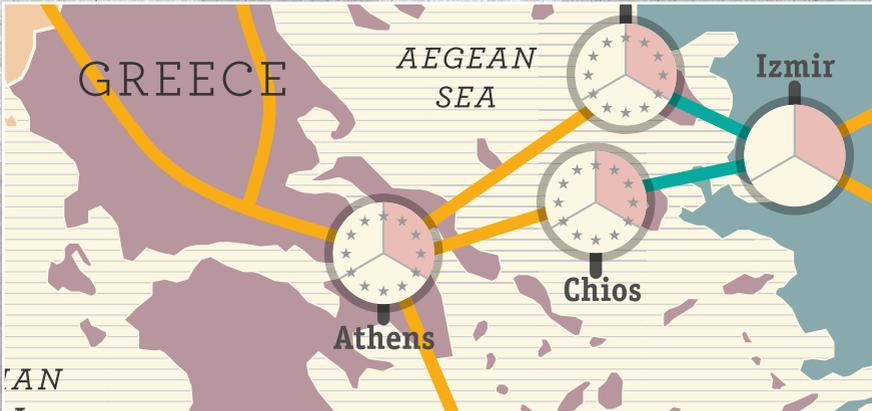
當你選擇以海路前進, 請隨即轉動機會輪盤, 顯示三種可能的結果:

1. 安全: 難民棋子可以前往下一個城市。
2. 返回: 難民棋子不能繼續前行並需停留該城市。
3. 死亡: 你失去該難民棋子。

註: 難民以海路前進並不是一項強制性的選擇。

獎勵

每個難民棋子當一抵達歐洲時(圖上有星星的城市), 玩家立即可獲\$20。



完成行動

每個回合會有不同的起始玩家。上個回合起始玩家的左邊玩家，會成為新的起始玩家。

戰爭階段:



僅於第3個回合和第6個回合行動階段結束時發生。

第6個回合將顯示伊斯蘭國 (ISIS)和俄羅斯空襲的區戰區域號碼。

如果玩家在受影響的地區有難民棋子，便需要擲骰子。

擲骰子的次數，取決於受影響區域內的難民棋子數量。若你在受影響的戰區有3個棋子，則需要擲骰子三次。你可根據戰爭卡上的骰子總和，看看失去多少個難民棋子(即表示多少難民被殺死)。

在第3個回合攻擊後，所有8個戰區號碼需要洗牌並隨機在3張戰爭卡上放置3張新卡。

遊戲結束和評分

遊戲於第6個回合後結束。

- 每位生還者 得1分
- 每位抵達西歐的難民 得1分及\$20獎金
- 每棟存留的房子 得1分
- 每位死亡的難民 減1分

若有玩家同分, 以手持最多銀行鈔票的玩家獲勝。

遊戲結束後問題

1. 遊戲進行時你有什麼感覺？
2. 你覺得哪個遊戲部分最困難？為什麼？
3. 你如何在遊戲中做出決定？為什麼？
4. 有什麼攔阻我們接待難民？
5. 我們可以怎樣迎接社區中的新成員？
6. 我們該如何應對難民危機？

更多資訊

OM - 教程視頻和其他資源

<https://www.omhk.org/refugee-board-game/>

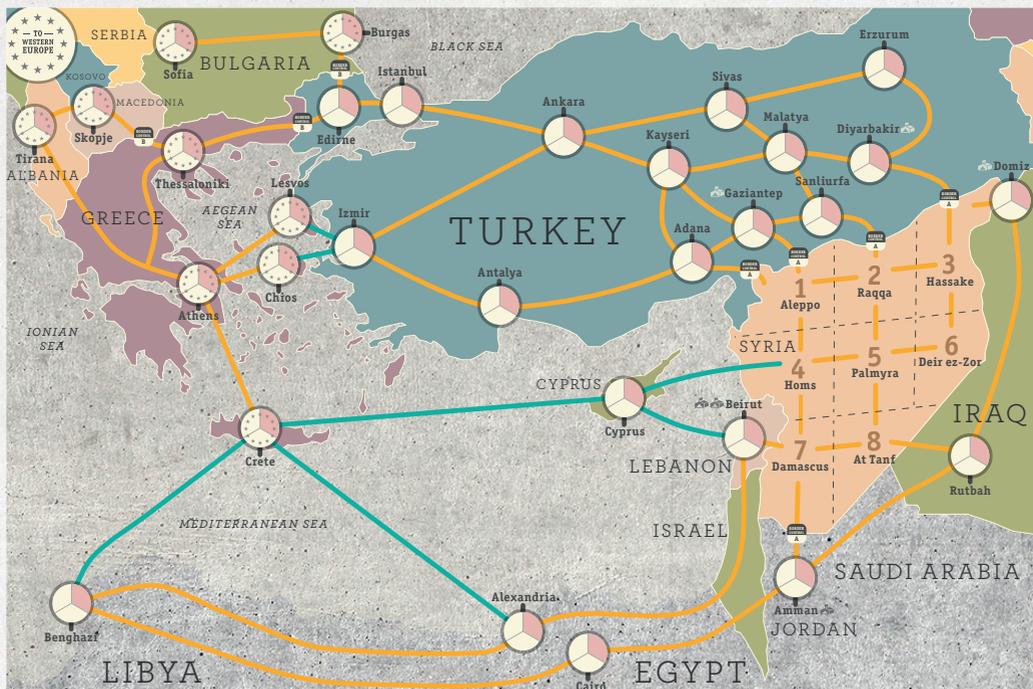


OM - 敘利亞難民救援

<https://www.om.org/en/content/syrian-refugee-relief>



Support
Syrian
Refugees



體驗逃亡之旅

4
PLAYERS

AGE
14+

1hr

桌遊遊戲設計者 Alpha Au | 繪圖者 Kiet Van
世界福音動員會 (OM)