

情绪放映厅

THE FEELING THEATER



1-6



15MIN/人



14+

在一次户外探索时，好奇的小机器人发现了一台古老的放映机。放映机缓缓启动，投影出一幕幕人类的生活片段：有人大笑，有人哭泣，还有人气呼呼地摔门而出——这是小机器人从未接触过的“情绪密码”。

小机器人被迷住了，为了理解这些感觉，它们发明了一个游戏：每当放映机播放一个故事片段，它们就跳到自己觉得最接近影片主角真实情绪的“情绪块”上，还要互相猜测谁是猜的最正确和最错误的小机器人。

最后谁会成为分数最高的小机器人，被授予“人心大师”的称号呢！

游戏配件



说明书 x1



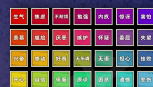
游戏主板图 x1



放映机牌架 x1



情绪手板 x1



情绪颗粒 x28



话筒标记 x1



筹码 x36



机器人骰子 x18



机器人身份标记 x6



得分标记 x6



投票卡 x36



双面情景卡 x120

游戏流程

为当前玩家选择最适合 ta 的情景卡，当前玩家选择自己在这个情景下最可能出现的 3 种情绪，其他玩家猜测是哪些情绪。投注猜测哪位玩家有可能猜测最正确，谁有可能猜测最错误。最后揭晓答案，从猜测情绪和投注玩家回答中获取分数。

2 人进行 3 轮游戏，3-4 人进行 2 轮游戏，5-6 人进行 1 轮游戏，努力获得最多的分数吧！

（单人游戏规则见折叠【历程记录册】）



玩法介绍

1 放映厅准备

- 如右图，将组装好的【放映机牌架】放置在【游戏主板图】上。
- 每位玩家选择一种颜色，拿取该颜色对应的：



- 最近去过电影院的玩家作为“**被猜玩家**”，拿取【情绪手板】和【话筒】标记。

2 情景上映

- **提出情景**：“被猜玩家”**右边**的玩家从【情景卡】牌堆里**挑选**一张，将其摆放到【放映机牌架】上。

不同颜色的题卡：**日常&想象** (破冰首选！) **朋友** **学校&公司** **恋情** **家庭**

- **回答情绪**：“被猜玩家”将自己代入情景卡中，从【情绪手板】上选出自己会**依次出现**的 3 个情绪的【情绪颗粒】，并将它们**面朝下**放到游戏主版图的对应位置上。

- “依次出现”：立刻出现什么情绪 (1)，过一会变成什么情绪 (2)，最后稳定持续的情绪 (3)
- “被猜玩家”放置结束之前，**其他玩家不可以提前进行放置猜测**或相关发言，避免干扰“回答玩家”的想法。

3 猜测情绪

- “被猜玩家”放置完成后，其他玩家猜测这 **3 个情绪和对应顺序**是什么——**所有人同时**将 3 个【机器人骰子】数字面朝上放置到游戏主版图上的情绪格中，代表自己的猜测。
- 所有玩家放完骰子后，“被猜玩家”将【话筒】标记交给**右边**的玩家。该玩家分享自己的猜测想法，之后继续传递【话筒】，直到每位猜测玩家都完成分享。

例如：“我猜他会**生气**，**因为**他应该很在意大家对他的评价。然后会**委屈**，**因为**他可能觉得这件事明明没有错，为什么大家要这么对他。最后会**悲伤**，**因为**他可能觉得没有人在意真相，也没有人在意自己。”

4 下注

- 在玩家分享想法的过程中，除了“被猜玩家”之外的其他人可以**随时**“下注”，**必须**在自己面前**打出 2 张【投票卡】并押注【筹码】**，投注本轮猜得**“最正确”**和**“最偏差”**的玩家。

猜“最偏差”玩家：卡面朝下暗盖



猜“最正确”玩家：卡面朝上明投

分别押注筹码：每边最少押 1 分，最多 3 分

5 揭晓答案

- “被猜玩家”将放置的 3 个【情绪颗粒】逐一翻面，每翻开 1 个【情绪颗粒】，都对比有多少玩家猜对了这个情绪：**猜中情绪得 2 分，位置（数字）也正确额外得 1 分**。在分数轨道上推动对应玩家的【得分标记】。
- 所有【情绪颗粒】揭晓后，猜测得分最高的玩家即为“最正确”玩家（可以同时有多人），猜测得分最低的玩家即为“最偏差”玩家（可以同时有多人）。

如果所有人同分：都是 0 分，则所有人为“最偏差”玩家；都不是 0 分，则所有人为“最正确”玩家。

- 揭晓并检查每个人押注“最正确”和“最偏差”【投票卡】——猜对得到筹码的分值，推动【得分标记】，并收回筹码，之后可以继续使用；猜错则需要把押注的筹码移除出游戏。

如果游戏还未结束，但有玩家已经输光了所有筹码，可以进行不下筹码的押注，每押对一张【投票卡】得到 1 分筹码。

- 如果【得分标记】已经走过了一圈 19 分，则将【得分标记】翻面之后放回“0”的位置，代表你已经得到了 20 分。同理，再完成一圈/两圈则换成【+40 得分标记】/【+60 得分标记】。

6 游戏结算

- 所有玩家都当过一次“被猜玩家”，视为一轮游戏。2 人进行 3 轮；3-4 人进行 2 轮（第 2 轮时可以反向，由“被猜玩家”**左手边**的玩家向进行提问）；5-6 人进行 1 轮。

2-3 人游戏时不需要用到“下注”玩法，仅保留猜中情绪的得分玩法。

- 游戏结束后，查看自己的分数，分数最高的玩家则为本局游戏的“人心大师”！



设计理念

在这个快节奏的时代背景下，我们经常受到的教育是“解决问题，不要被情绪影响”。渐渐我们的情绪被忽视了，但很多问题往往就出在这些被忽视甚至压抑的情绪上。心理学中很多理论与心理咨询方式，都强调认识自我情绪的意义。

所以，我们想用最简单的方式让玩家去感知自己的情绪：提出可能产生复杂情绪的场景，甚至是直指文化背景下很多让人回避讨论的场景，让大家身处场景中去感受自己的情绪。同时，也尝试理解其他人的情绪——你可能会意外地发现，那些你很熟悉的朋友，他们的情绪往往不像你以为的那样，社会化礼仪掩饰了很多真实的情绪。

我们希望通过这个简单的桌游，让你看见那些被自己忽略的情绪，也被朋友们重新看见。

相信这会带来一些有趣的改变，也许下一次你遇到问题时不会第一时间想“我该怎么做”，而是会想“我是什么感觉”。

我们基于右图的普拉奇克情绪轮模型（Plutchik's Wheel of Emotions），选择了在国内环境下常用的 30 种情绪，并选用更符合直觉的颜色色彩来代表它们。

它们无法涵盖所有人的所有真实情绪，但因为游戏性的问题我们不得不在其中做出取舍。但当你有“我的情绪跟这 30 个都不太一样”的感觉时，可能恰好说明了你在这个过程中渐渐靠近了自己真实且细腻的情绪。

最后，谢谢你的支持，也希望我们设计的这个桌游可以为你带来一些有趣的改变。



工作人员

项目负责：小黑、帅呆

玩法设计：小黑、帅呆、JEFF、CABBAGE

封面设计：厘鱼 Lyue **美术设计：**小黑

题卡设计：帅呆、小黑

游戏测试：Tabor、Kt、地瓜、锶晗、陈岳、菠萝、孢子、望望、凯荣、东东、阿歪、宣纸、安安、熙熙、木仔、慕慕、毛毛、小鱼、Phoebe、蓝灯侠、紫璃、53、青苻、soso、小不点

专注于轻策 x 聚会
原创桌游工作室

将复杂的世界规律，
抽象为有趣的的游戏。



© 2025 Pelican Studio. © 鹅鹈游戏工作室版权所有。

警告！窒息风险！不适合 3 岁及以下儿童使用！

