

遊戲引言

各位親愛的玩家：

歡迎踏入《教會教會我的事》之旅！這款卡牌遊戲將帶你穿越兩千年的教會歷史，開啟一趟難忘的傳承之旅。

為了慶祝加拿大華人神學院溫哥華校區十週年，並慶祝「Next Gen 門徒培育中心」的成立，以創意教育方式培育青少年及兒童成為基督門徒，並支援與他們同行的導師。

我們特別設計了這款名為《教會教會我的事》的合作卡牌遊戲。我們深信，學習的過程可以是充滿歡樂與互動的。這款遊戲是我們獻給年輕一代信徒的禮物，盼望您能在合作的樂趣中，一同探索、認識我們信仰先驅們在跟隨基督的路上所經歷的挑戰、建立的里程碑，從而對我們所傳承的信仰有更深入的理解與連結。

我們要特別感謝 City Seminary of New York Ministry in the City HUB Grant 的慷慨贊助，沒有他們就沒有這個項目。

現在，是時候召集你的隊友，一起踏入教會歷史之旅，從信仰先賢的生命中學習作基督門徒，並重新思考教會的身份和使命！

加拿大華人神學院溫哥華
Next Gen 門徒培育中心

主曆 2025 年

遊戲簡介

《教會教會我的事》是一款以教會歷史為主題的合作卡牌遊戲。玩家將穿越歷史，透過收集資源、克服挑戰、達成里程碑，共同建立教會的傳承。這是一款合作遊戲，所以記得邊玩邊聊，討論、互動，才能玩得更盡興！

玩家人數：2 - 5人

遊戲時長：30 - 40分鐘

遊戲目標

所有玩家需共同累積指定的里程碑積分，並在挑戰卡牌庫耗盡前完成傳承。

玩家人數/勝利所需積分

2 位 40 分

3 位 55 分

4 位 70 分

5 位 90 分

遊戲組件

- **里程碑卡 (40張):** 代表教會歷史中的重要事件。完成它們以獲得勝利所需的分數。
- **事工卡 (30張):** 代表教會歷史中的關鍵角色。打出它們以獲得一次性的強大特殊能力。
- **挑戰卡 (30張):** 代表教會歷史中的障礙。它們會帶來負面效果，需要玩家單獨或合作應對。

• **資源卡 (56張):** 分為信心、禱告、智慧、教會團結、愛心、盼望、勇氣七種。它們是達成里程碑和應對挑戰所需的力量。

致謝名單

《教會教會我的事》一款由加拿大華人神學院溫哥華出品的合作性卡牌遊戲

項目總監

陳頌恩牧師博士

內容顧問

杜錦滿博士 李日天博士

遊戲設計

Raymond Leung

美術設計與排版

Kirsten Kwan Google Gemini

特別鳴謝

City Seminary of New York Ministry
in the City HUB Grant

Google Gemini

在《教會教會我的事》的整個創作過程中，我們有幸能使用由 Google 開發的 Gemini 人工智能模型。從構想遊戲規則、斟酌卡牌文字到無數次的平衡性測試以致最終的美術概念生成，Gemini 不僅僅是一個工具，更是我們在設計過程中不可或缺的創意夥伴與顧問。它的協助，讓這個項目得以從一個概念變為事實。我們對這項科技所帶來的可能性，致以感謝。

遊戲測試員

May Tang
Judie Wang
Don Lam
Amy Jia
Kinyi & Hei
Molly Yang
Janice Shu
Juno Chan

來一場穿梭兩千年的教會歷史之旅！

Church Quest, My Quest

教會教會我的事



遊戲說明書

9288268

加拿大華人神學院溫哥華

CANADIAN CHINESE SCHOOL OF THEOLOGY VANCOUVER

遊戲設置

1. 將四種卡牌 (里程碑、事工、挑戰、資源) 各自洗勻，面朝下疊成牌堆。
2. 每位玩家發3張資源卡和1張事工卡作為起始手牌。
3. 從挑戰牌庫翻開1張卡，此為初始的挑戰，立即生效。
4. 每位玩家抽1張里程碑卡，積分最高者為起始玩家，然後將這些卡洗回牌庫。

5人遊戲特別規則

若進行5人遊戲，請採用以下兩項特別規則：

遊戲設置：洗勻挑戰牌庫後，隨機移除 5張挑戰卡，本局遊戲不使用。

挑戰階段： 僅當場上已累積有三張未解決的挑戰卡時，才停止抽取新的挑戰卡。

遊戲流程

遊戲以順時針方向進行。每位玩家的回合都包含以下五個階段：

1. 維持階段 (Upkeep Phase)

在抽牌前，檢查場上有多少張未解決的挑戰卡。每有1張，團隊 (並非每位玩家) 就必須共同從手中棄掉1張牌。遊戲的第一回合，起始玩家跳過此階段。

- **規則提示：**這是挑戰卡帶來的持續性懲罰。只要有挑戰卡留在場上，這個懲罰在每位玩家的回合都會觸發。

2. 抽牌階段 (Draw Phase)

從資源或事工牌庫中，任意組合抽 3張牌加入手牌。

3. 行動階段 (Action Phase)

從以下五種行動中，選擇一種 執行：

- i. **收集資源：**從資源或事工牌庫中再抽1張牌。
- ii. **使用事工卡：**打出1張手中的事工卡，並執行其能力。
- iii. **達成里程碑：**從里程碑牌庫頂翻開2張牌。選擇其中1張嘗試達成，將另1張面朝下放置於牌庫底。然後向所有玩家朗讀所選卡牌的

內容。讀完後：

- 當前回合的玩家可以打出最多一張事工卡來輔助。
- 所有玩家皆可從手中貢獻資源卡來共同支付費用。
- 若支付成功，則獲得該卡牌上的分數。若無法或不願支付，則將所選的卡牌面朝下放到里程碑牌庫底，你的行動結束。

iv. **應對挑戰：**你可以選擇場上1張挑戰卡，並獨自支付所需資源將其移除。

- **規則提示：**這個行動是解決已存在於場上舊挑戰的主要方式。這是單人行動。

v. **分享資源：**從你的手中拿取1張資源卡或事工卡給予另一位玩家。

4. 挑戰階段 (Challenge Phase)

檢視場上的挑戰卡數量。

若數量已達上限 (2張，或5人遊戲時為3張)，則此階段立即結束。

若數量未達上限，則翻開 1張 新的挑戰卡，所有玩家可立即合作應對此新挑戰。若無法應對，則承受其懲罰。

- **規則提示1：**此階段的團隊合作，僅能用來應對本回合剛抽出的「新挑戰」。任何已存在場上的舊挑戰，必須透過玩家在自己「行動階段」中的行動4來單獨解決。

- **規則提示2：**若團隊無法應對，則立即承受一次性的卡牌懲罰。此懲罰之後不會再觸發。

5. 回合結束 (End of Turn)

手牌上限：在完成所有階段後，檢查你的手牌。若手牌超過 7張，必須棄牌直到剩下7張。

牌庫耗盡

如果事工牌或資源牌的抽牌堆已空，而玩家需要抽牌，立即將棄牌堆洗勻形成新的抽牌堆。

勝利與失敗

勝利：當團隊總分達到目標分數時，所有玩家立即獲勝。

失敗：如果挑戰卡牌庫在你們達到目標分數前就已耗盡，所有玩家失敗。

電子版及其他資源

