

# 国大学者设计冠病主题桌游 让玩家扮演决策者管控疫情

安诗一 报道  
anshiyi@sph.com.sg

新加坡国立大学学者设计出以冠病疫情主题的教育类卡牌游戏，让玩家代入决策者的身份，实施各种管理措施控制疫情。

在这款名为“封锁”（Lockdown!）的游戏中，每个玩家将扮演国家的政府，通过隔离、限制社交距离等措施来解决疫情下的问题，如：旅行者将病毒带回国、病毒在社区传播等。

“封锁”是适合二到六人玩的卡牌游戏，该游戏由国大苏瑞福公共卫生学院副教授杨·鲍彻（Yann Boucher）和杨潞龄医学院安娜·苏茨（Anna Szücs）博士共同设计。

鲍彻受访时说，他在孩童时期玩过许多卡牌游戏，其中一款名为Mille Borne赛车类卡牌游戏对设计“封锁”桌游有很大启发。

去年阻断措施期间，鲍彻在家陪五岁女儿玩耍时萌生了设计这一卡牌游戏的念头。他说：“我之前已经设计了一些比较基础的游戏，用来教本科

生微生物学概念，我还想研发更多的游戏来为公共卫生教学做准备，设计桌游对我来说是一门新的学科。”

鲍彻说：“我们希望通过这款游戏来传达基本的公共卫生守则，如戴口罩、保持社交距离、旅行禁令等，并将疫情期间遇到的特定问题与具体解决措施联系起来。”

起初，鲍彻用自己绘制卡牌的“封锁”初稿和女儿一起玩。后来偶然在遛狗时得知苏茨博士具有绘画天赋，于是两人一拍即合，共同完善了这一游戏。

苏茨说：“我们希望能通过桌游的方式，让人们在这一容易孤独的时期聚在一起，感受到爱。这款游戏儿童和成人都是可以玩，可以独自玩，也可以结伴玩。”

苏茨还表示，在卡牌尺寸和颜色等设计方面也考虑到玩家感官体验，例如，卡牌上有颜色编码与符号，即便是色盲玩家可以享受该游戏的乐趣。

这款Lockdown!教育型卡牌游戏售价25元，可在Shopee上购买。



玩家在这款名为“封锁”的游戏中，将扮演国家的政府，通过隔离、限制社交距离等措施来解决疫情下的问题。  
(受访者提供)