

紙短情長

臺大醫學院附設醫院教學部 蕭卓倫醫師

房間角落櫃子中，有一個不起眼的盒子，裡面堆滿了陳年的紙牌，時不時瞥到，便會打開盒子，一張一張欣賞，紙牌圖案在眼前走馬燈式的飛躍，我也不自覺墜入了記憶漩渦之中……

童年時期的智慧型手機還沒有如 2023 年的當下一樣流行，儘管當時的掌上型電子遊戲已經初具雛形，GameBoy 掌機已然問世，不過昂貴的遊戲機仍沒有迅速風行，有幸搭上了實體童玩的末班車，童玩不像現在的小孩子一樣泰半是手機、平板、掌上型電玩。紙牌類遊戲取得容易，成本低廉，方便攜帶，所以最常是我們帶去學校或親戚好友家的選擇。

最早入手的一款紙牌，和多數人一樣，就是經典的撲克牌了。小小孩時期無法記憶太複雜的規則，從最基本的抽鬼牌開始和姐姐玩起，接著是撿紅點、接龍、九九、大老二等，曾經國中的班上流行過賭神相關電影，所以也研究起了二十一點、梭哈、德州撲克。高中時期，建國中學一直有良好的橋牌傳統，在這個時期也終於把撲克牌從之前的賭博、運氣性質為主的規則中，升級為鬥智的橋牌、拿破崙。不過始終撲克牌在校園被視為賭博的載具，所以師長們總是加以限制，往往只有同樂會、畢業旅行、校慶等特殊場合才能光明正大的和同學們遊玩，建中甚至還有一個奇特規定是不能在屋簷下玩撲克牌。有限制大家才會想玩，到了大學、出社會後，再也沒了撲克牌禁令，但同時了沒了同學間朝夕相處的環境，娛樂選擇也爆炸性地變多，撲克牌也慢慢淡出大家的生活。

塔羅牌也曾經在我的國中歲月中於班上流行過，猶記得當時「海角七億」時期，神通廣大的記者挖出前總統前往騙子占卜師算命，抽中死神卡的故事後，大肆報導，請了一大堆塔羅專家受訪解命。在這股熱潮下，大家也開始玩起了塔羅牌。當時沒有網購，塔羅牌不好入手，長大後才知道真正的占卜師，入手塔羅牌後，還要每天進行焚香、祈禱……等儀式來「養」塔羅牌，這樣子才能精準算命。因此當時我們幾個同學們，把塔羅牌的圖片拿去合作社影印部列印後剪一剪就成了副克難塔羅牌。對於牌的

解讀也是一知半解，還好書店有賣判讀書，所以對照書上的說明，還是可以說出一個個頭頭是道的解讀。

另外一個廣為流行的紙牌遊戲是「遊戲王」，這種紙牌遊戲可以說是最為成功的商業模式之一。KONAMI 公司先是推出動畫、漫畫，建構出「遊戲王」的規則、卡牌、背景故事……當時也還是電視的年代，小孩子下課後到父母回家前，都是電視時間。「遊戲王」卡通在小孩們之間也迅速流行，大家都能朗朗上口主角的招牌怪獸、卡片。看到卡通裡面主角的卡片，真實地出現在玩具店裡，小孩子們就開始想盡辦法和父母要錢來買下。特定卡片也不是想買就買的到的，每次買只能買卡包，只有固定的機率才能抽中珍貴卡片。為了拉抬週邊商品比如雜誌、漫畫、DVD、決鬥盤、電玩遊戲、電影的銷量，有些特別版卡片，會隨同這些週邊商品綁定販賣，所以時常有「買犢還珠」的情型，買完遊戲卡帶取出附贈的卡片後，再把遊戲卡帶低價賣回給店家。

2000 年時期，當時還是有電腦大補帖的年代，盜版仍十分流行。當時多數小學生不可能如前述一樣，抽卡包或是購買各種週邊商品，正版卡片也因為日文的印刷，大家難以看得懂。因此，印刷中文、價錢不到十分之一的盜版卡片成為大家的最愛。當時的生活中充滿盜版遊戲王卡，學校旁的書店、文具店賣的最好的不是參考書而是卡片；早餐店的羊奶贈品常常就是綁著一盒卡片。盜版廠商不是遊戲玩家，所以翻譯常常鬧出笑話，比如 Shuffle deck 是洗牌的英文說法，日文直接把這兩個詞以片假名拼出，結果盜版中文翻譯成搞笑式的一句話：甲板推來推去。此外，盜版廠商也常常發揮創意，自行創造出很多卡牌，最常見的卡片就是「黑暗大法師」卡片，正版完全沒有這張卡。因為卡片常常翻譯錯誤，小學生也很難理解複雜的規則，因此與其說是遊玩，更像是在收集卡片。互相對戰時，完全以卡通裡演的劇情以及大家的想像力、口才來推動遊戲進行。

慢慢的，課業加重，班上的娛樂也開始升級，網路翻譯的普及使得正版卡牌的日文不再成為遊玩隔閡，國中班上開始引入了正式的打牌規則，每天下課大家總會留下來打牌。升上高中後，牌組塵封一年後，高二重新分班發現班上也有同好之後，馬上重新開場，繼而帶動班上的打牌熱潮，後來升上高三後我金盆洗手開始專心準備課業，結果班上其他人仍在瘋狂決鬥，最後班上學測成績慘不忍睹，大家也才開始收起紙牌認真唸書準備指考。

雖然解決了遊戲王卡的日文翻譯問題，盜版卡片各家廠商設計不一，部份正版玩家也不屑和盜版玩家遊玩，因此玩家們多是以正版日文卡牌為

準。但是正版卡片的價格，還是個問題。儘管多數卡片不貴，一張卡約一至兩位數的價格，但遊戲廠商也留有一手，牌組之中最強力的王牌卡片稀有度極高，所以一張卡片就要價動輒三至四位數的價格，一副牌約四十至五十張卡牌，建構幾副牌組也至少要收集十幾張王牌卡片，這自然令學生們難以企及。一開始，我們在一張卡片上貼上一張便條紙當作王牌卡片的替代，不過後來大家發現質感不佳，沒有代入感，而且很多卡片資訊對方無法清楚瞭解。後來大家開始上網找高解析度的卡牌圖片，想用什麼牌就自己找圖片出來，再前往合作社彩色影印，剪裁之後再隨意拿一張卡片作為卡背，自創卡牌就這樣出爐。當時常常在放學後才能打牌，所以下課時間就拿來剪紙，老師們好奇問起就說是在進行美工作業，放學後馬上就可以拿剪出來的新卡牌遊玩。

和撲克牌一樣，進入大學後眼界大開，聯誼、烤肉、迎新等各種活動等著新鮮人去探索，遊戲王被視為是「宅男」的活動，班級的組成也不像以往是一整日綁定在同一個空間，而是自己選修課程、自行安排時間，所以以往鄰座同學隨意湊合就有的牌咖，在大學是難以達成。玩家因此開始流失，只有少數狂熱份子，加入「國際紙牌研究社」，他們狂熱到會舉行小型入社考試，包括實際決鬥以及規則、判例的筆試，這令我們休閒玩家望之卻步。

實體的紙牌遊戲在大學生之間開始沒落，不過卻以另一種方式重生，也就是線上卡牌對戰遊戲。卡片藉由抽卡包獲得，卡包由金幣購買，金幣來源由玩家間互相對戰取勝以及完成每日任務、或是直接粗暴式的用新台幣購買。雖然紙牌遊戲的賣點，比如收集紙牌的快樂、實體紙牌的獨有觸感、同好們之間的卡牌交換、配合價格浮動進行期貨交易般的卡片交易、保護卡片同時展視自己喜好的各式卡背……這一切線上卡牌遊戲都進行了割捨。卡片無法交換、販賣，所以這類遊戲也推出一個機制，可以把用不到卡片分解，分解後的成份可以換取想要的卡片。除此之外，線上遊玩使得牌咖的尋找非常便利；程式碼決定了公正的規則，而不再會有大家各說各話的狀況；限量的卡片不像實體卡片會絕版，只要有錢課金一定買得到；卡牌也能夠配合動畫系統，更有臨場感。

所以，2010年代先是暴雪公司的「爐石戰記」在大學生們之間風靡，搭配上新興產業「遊戲直播」，遊戲的隨機性帶來非常大的娛樂性及可看性。之後暴雪公司在比賽過程出現一些政治上的糾紛，卡牌、遊戲設計每況愈下，種種因素加成下，也漸漸每去了人氣。後續，日本公司出品的「闇影詩章」成了部份玩家的跳槽對象。遊戲王公司也許會遲到但從不缺席，一開始公司仍然堅持實體卡片市場，後續還是跳下來跟上數位化熱

潮，開始推出了「Duel link」手機遊戲，這次嘗試極為成功，除了吸引了原本的實卡玩家外，部分兒時看過遊戲王動畫的成年人，儘管從沒有接觸過實體卡片，但憑著簡化的規則、手機的普遍，成功入坑。這個族群相比學生有更多銀彈可以投入遊戲商城，KONAMI 公司也賺得盆滿鉢滿。之後遇到了新冠肺炎疫情，實體打牌因為社交禁令難以實行，實體玩家想到了新的方式，類似 Work from home 的視訊開會概念，視訊打牌。

紙牌遊戲對玩家們的魅力在於，有運氣也有實力成份，抽牌的運氣因素使得它不會像棋類遊戲是純粹技藝、腦力的拼搏；但是戰術的搭配、牌組的構築也可以非常深入；不想自己動腦的玩家也可以直接通盤照抄，非常多的可能性。卡牌的設計本身也是文學、歷史、奇幻、美術的結合，比如無限煉獄、水精靈、戰國武士：六武眾、水滸傳、哥吉拉電影：壞獸、旦丁神曲、北歐諸神……古今中外，各式作品都可以成為卡牌題材。就算玩家如我慢慢退出一線遊玩，我還是偶爾會購買、收集好看的卡片收藏。

小小的一方紙牌，印上了精緻的美術、孕含無限可能的戰術，最重要的，承載著我一路以來的回憶、友情、青春……