

西游探经

策略对斗桌面游戏设计

A CULTURAL TABLETOP GAME INSPIRED BY JOURNEY TO THE WEST

角色成长 × 资源管理 × 五行版图

作品集 / PORTFOLIO 2026

秦淮 QIN HUAI



策略战斗
桌面游戏

好不容易取回来的经书，突然发现复印机坏了？谁都想把真经揣自己兜里！别扯什么慈悲为怀，咱们拳脚下见真章！

项目概览

FROM CULTURAL NARRATIVE TO PLAYABLE EXPERIENCE



一场桌面上的“取经之旅”

《西游探经》以《西游记》人物与取经叙事为文化母题，将角色能力、装备、随机事件与五行地域转译为可操作的桌面游戏系统。玩家在竞争与协作之间推进旅程，通过资源配置与风险决策完成经书收集。

3-6

玩家人数

30-60

分钟体验

6

角色

120+

卡牌与组件

视觉识别与调性

A WARM, CONTEMPORARY READING OF ORIENTAL FANTASY



传统纹样的轻量化表达

圆润角色、线描花纹与低饱和色彩共同构成亲和的视觉语言，既保留西游题材的识别度，也降低传统文化产品的距离感。



角色卡系统

SIX HEROES, SIX DISTINCT PLAY STYLES

唐僧

效果说明

[慈悲为怀] 当你主动使用、装备或被动收到牌的... 若此牌为红桃，你恢复1点生命值。

[佛法无边] 当你生命值超过上限时，可在牌堆中... x为超过上限值。

红孩儿

效果说明

[红莲业火] 你每受到1点伤害，便在此技能上放置一个“怒连”标记（上限为10）。

[八臂神通] 你可以消耗“怒连”标记，施展以下对应神通

- “怒连” X2 —— 抽取一张兵器牌/事件牌
- “怒连” X4 —— 视为使用一次[斗转星移]
- “怒连” X5 —— 视为使用一次[点石成金]
- “怒连” X7 —— 获得技能[燎原]
- “怒连” X7 —— 获得技能[涅槃]
- “怒连” X10 —— 获得技能[风火轮]

猪八戒

效果说明

[馋] 当你成为生命值高于你的角色的目标时，可以立即移动3格。若你因此退出其...，则此次攻击自动失效。

[憨] 当你攻击生命值低于你的角色时，此伤害翻倍。若此攻击将其击败，你...盘缠。

沙悟净

效果说明

[任劳任怨] 在你的回合开始时，若你的手牌数少于...，你可以抽取2张牌。

[去死存骨] 出牌阶段，你可以弃置任意张手牌...，然后抽取等量的牌。

孙悟空

效果说明

[七十二变] 出牌阶段，你可以弃置一张手牌或消耗1点... 一个装备区兵器牌[技能名]。直至你的下一个...，你获得此技能的使用权。

[大圣闹天] 你每击败一名角色，便在此卡上放置一个“战意”标记。你造成的伤害永久+X，X为“战意”标记的数量。当你被击败时，须进行判定：展示牌堆顶一...，则你移除此技能一半（向上取整）的“战意”标记。

牛魔王

效果说明

[平天之战] 当你进入濒死状态时，你获得1点“魔威”标记。此效果每局游戏最多触发3次。

[法天象地] 你永久获得以下效果：

- 每点“魔威”标记提供 +2加伤
- 每点“魔威”标记提供 +1手牌上限
- 每点“魔威”标记提供 +2移动距离
- 每点“魔威”标记提供 -2生命上限

角色能力围绕原著性格与阵营关系展开：输出、控制、恢复与资源获取形成差异化成长路径。

事件卡设计

RANDOM ENCOUNTERS THAT TURN THE JOURNEY INTO A STORY

桃桃盛会

效果说明
你立即获得 20 点盘缠。
你须做出以下二选一的选择：
- 你将此次盛会据为己有。无任何后续效果。
- 将此卡交给任意一名其他玩家，你额外获得 5 点盘缠。
第二名玩家只能选择据为己有。

回风反火

效果说明
重复一次上次的行动。（由你触发的事件或攻击）

点石成金

效果说明
你可弃置任意数量的手牌，并立即获得盘缠，其数值为（弃牌数 + 1）× 10。

五庄观人参果

效果说明
所有玩家恢复 2 点生命，你抽取一张事件卡或装备卡。

五兰盆会

即时事件
所有玩家可以秘密押注任意数量的盘缠。同时亮出后，押注最多的玩家可以获得一张神通牌。所有参与拍卖的玩家失去其押注的盘缠。

即时事件

触发后立刻结算，强化回合节奏与临场判断。

延时事件

保留为手牌，在恰当时机改变局势。

装备与神通

COLLECT, COMBINE AND BUILD A PERSONAL STRATEGY

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|--|
| | | | | | | |
| <p>效果说明</p> <p>[摄魂] 当你攻击命中后，你可以选择不查看目标的所有手牌，并弃置其中一张手牌。</p> <p>[炼化] 每当你在[摄魂]弃置一张牌时，此卡下方，视为一道“魂”。等同于“魂”数量的永久加伤消除，加伤消失。</p> | <p>效果说明</p> <p>[狂风击退] 造成 2 点 伤害，将目标击退 2 到其他角色，则额外受到 1 点伤害。</p> | <p>效果说明</p> <p>[囊中羞涩] 造成 2 点 伤害。目标须支付无法支付，其下个回合无法行动。</p> | <p>效果说明</p> <p>[伊盘] 当一名距离 3 以内的其他角色成为单体攻击或技能发动此效果，代替其成为该效果的新目标。</p> <p>[观音] 当你因[伊盘]或技能成为单体目标时，你可以与若你获胜，则免除此次攻击或技能效果。</p> <p>[移形] 当你需要进行拼点或判定时，你可以改为查看手牌选择。 -选择此牌作为此次的拼点/判定牌。 -拼点：从手牌中选择一张牌拼点。判定：选择</p> | <p>效果说明</p> <p>[雷头] 若你的攻击目标是当前回合未无色，则此攻击的伤害翻倍。</p> <p>[喝棒] 若你的攻击击败了一名角色，一个额外的阶段（仅包含一次攻击）。</p> | <p>效果说明</p> <p>[斩！] 造成 2 点 伤害，你恢复 1 点生命值。</p> | <p>效果说明</p> <p>[授记] 出牌阶段开始，你自己判定一个“授记”效果，持续至你的下个回合。</p> <p>[红桃] [慈悲记] 其造成的伤害-1，但其每造成 1 点伤害后，恢复 1 点生命值。</p> <p>[草花] [智慧记] 触发技能时多摸一张牌。</p> <p>[方片] [勇猛记] 造成伤害+1，且可以额外攻击一次。</p> <p>[黑桃] 获得[慈悲记][智慧记][勇猛记]三种效果。</p> |

凡品兵器

即用型伤害与资源交换

臻品兵器

持续装备，形成角色构筑

神通牌

关键回合的高价值能力

卡牌家族与信息层级

ONE VISUAL GRAMMAR ACROSS EVERY GAME OBJECT



角色牌

装备牌

事件牌

神通牌

统一的边框、花纹与数字区建立快速识别；类别色与插画内容承担差异化。

五行版图设计

FIVE REGION



环形路径 × 五行区域

版图以循环路径象征修行与轮回。花果山、东海龙宫、火焰山、五庄观与小雷音寺分别对应木、水、火、土、金，并提供不同的资源与行动收益。

| 属性 | 区域 | 区域效果 |
|----|------|-----------------|
| 金 | 小雷音寺 | 获得盘缠时 +10 |
| 木 | 花果山 | 移动步数 +2 |
| 水 | 东海龙宫 | 掷骰 2 次，任选 1 次移动 |
| 火 | 火焰山 | 攻击伤害 ×2 |
| 土 | 五庄观 | 回合结束恢复 2 点生命 |

组件与标志物

A COMPLETE TABLETOP LANGUAGE BEYOND THE CARDS



牌垫 / 资源区 / 角色区 / 装备区



资源被转化为可触摸的视觉符号

经书、钱币与属性标志物延续卡牌的纹样与色彩编码，使操作反馈更直观，也让整套产品在桌面上保持统一。

包装与说明书

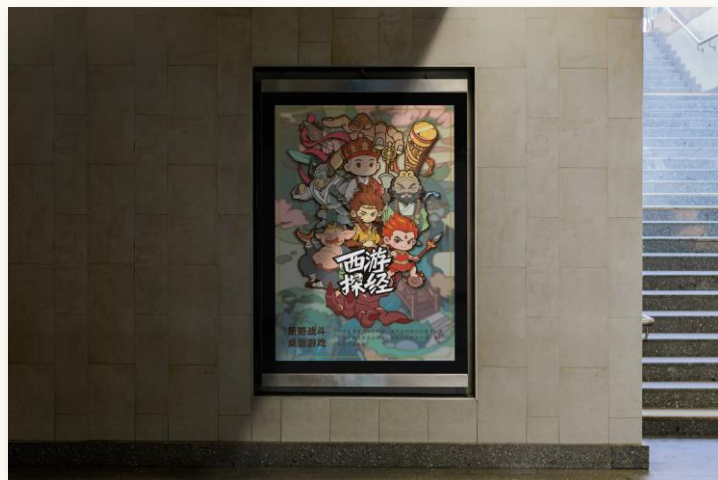
FROM THE FIRST GLANCE TO THE FIRST ROUND



包装延续主视觉角色群像与米色纹样；说明书以“组件—回合—结算”的顺序建立分层阅读路径。

应用与展示

THE SYSTEM EXTENDS NATURALLY INTO REAL-WORLD TOUCHPOINTS



西游探经

让经典叙事成为可以被参与、被讨论、被重新体验的游戏旅程。

CULTURE × STRATEGY × SOCIAL PLAY

DESIGNED BY QIN HUAI



PROJECT 02

寻味弋江

美食文化创意设计

HOMETOWN TASTE OF YIJIANG TOWN

地点 | 安徽省芜湖市南陵县弋江镇

地方饮食 × 信息可视化 × 文化传播



弋江镇前期调研

PLACE · HISTORY · INDUSTRY · FOOD CULTURE

01

2000+ 年

千年古镇

汉武帝元封二年（前109）设宣城县治，弋江依水而生。

02

青弋江

水陆通衢

古镇曾是皖南物产通往芜湖、南京与上海的重要码头集镇。

03

九条街区

老街肌理

新正街、汤蓬街等街区保留石条路、明清民居与会馆遗存。

04

紫云英

农耕底色

“紫云英+水稻”连接种业、粮食、美食与乡村文旅。

设计机会

地方美食具备鲜明记忆点，但信息分散、视觉识别弱。以“地图轮廓+食材拆解+制作流程”建立统一的信息图语言，让饮食知识更易读、更适
合展陈与传播。

资料来源：芜湖市人民政府《南陵县弋江镇 依水而生依水而兴》；芜湖市农业农村局《南陵弋江镇：发展红花产业 助力乡村振兴》

三味弋江：地方饮食图谱

THREE DISHES AS THREE ENTRIES INTO LOCAL MEMORY

过程 播种 灌溉 加工 糯米

三老太羊肉

建议 先吃再喝汤最后吃面 边吃边喝汤更美味 加一份赤豆酒酿更美味

弋江美食 相当于打篮球 30分钟 相当于跑步 45分钟 相当于走路 60分钟

制作原料 羊脊肉 火锅面 冻豆腐

制作辅料 芹菜 豆芽 海带丝

火锅制作流程

三老太羊肉汤

本地山羊与独特烹饪形成鲜香口感，是青弋江沿岸的代表性羊肉风味。

过程 播种 灌溉 加工 糯米

渣肉饭

建议 不要让糯米变硬 让米饭和馅料融合 加一份赤豆酒酿更美味

弋江美食 相当于打篮球 15分钟 相当于跑步 30分钟 相当于走路 45分钟

制作原料 猪五花 豆皮 豇豆

制作辅料 糯米 海带 黄豆

渣肉制作流程

渣肉饭

长粒糯米浸泡蒸制，五花肉裹米粉与豆腐皮同蒸，体现家常复合滋味。

过程 播种 灌溉 加工 粉条

老鸭粉条

建议 不要让汤汁变凉 汤汁和粉条要融合 加一份赤豆酒酿更美味

弋江美食 相当于打篮球 15分钟 相当于跑步 30分钟 相当于走路 45分钟

制作原料 鸭肉 粉条 土豆粉

制作辅料 方便面 鸡毛菜 馄饨

粉条制作流程

老鸭粉条

老鸭慢炖约八小时，汤味醇厚，粉条吸收汤汁后形成软韧口感。

信息可视化设计策略

TURNING RECIPES INTO A READABLE VISUAL SYSTEM

01 地域锚点 以南陵县与弋江镇轮廓明确产地，建立地方归属。

02 食材拆解 将主料、辅料与调味料图标化，降低理解门槛。

03 流程叙事 把浸泡、蒸制、慢炖等步骤转化为连续阅读路径。

04 颜色编码 羊肉金、渣肉红、老鸭绿，形成三类内容快速识别。



此次设计选取了弋江镇的三种特色美食：老鸭粉条、渣肉饭和三大羊肉，采用中华传统版面排版工艺手法进行绘制，我们立足于当地优秀的传统饮食文化和民间风情，结合现代排版技巧，生动展现了这三种美食的制作过程、原材料及饮食建议。

设计旨在弘扬弋江镇的传统美食文化，助力地方文化的发展，更体现对弋江镇的风貌与特色。同时，通过这组设计，呈现弋江镇的传统美食。



美食信息图成果

A CONSISTENT FAMILY OF LOCAL FOOD POSTERS

三老太羊肉

弋江美食

过程

- 播种
- 灌溉
- 加工
- 火锅面

建议

- 先吃肉再喝汤 最后吃面
- 边吃肉边喝汤 更美味
- 加一份赤豆酒酿 更美味

热量分析图

- 相当于打篮球 30分钟
- 相当于跑步 45分钟
- 相当于走路 60分钟

制作原料

- 羊肉肉
- 火锅面
- 冻豆腐

制作辅料

- 芹菜
- 豆芽
- 海带丝

营养分析图

- 维生素 B1
- 维生素 B2
- 铁
- 钙
- 钾
- 钠
- 蛋白质
- 多种矿物质

弋江美食喜爱度

营养丰富度

火锅制作流程

- 壹 将食材切至合适大小。
- 贰 依次加锅中。
- 叁 加入佐料。
- 肆 静待水煮沸即可。
- 伍 吃完后还可加入火锅底料等食材续煮。

渣肉饭

弋江美食

过程

- 播种
- 灌溉
- 加工
- 糯米

建议

- 不要让糯米变凉
- 让米饭和辅料融合
- 加一份赤豆酒酿 更美味

热量分析图

- 相当于打篮球 15分钟
- 相当于跑步 30分钟
- 相当于走路 45分钟

制作原料

- 猪五花
- 豆皮
- 豇豆

制作辅料

- 糯米
- 海带
- 黄豆

营养分析图

- 维生素 B1
- 维生素 B2
- 铁
- 钙
- 钾
- 钠
- 蛋白质
- 多种矿物质

弋江美食喜爱度

营养丰富度

渣肉制作流程

- 壹 将猪五花切至合适大小。
- 贰 依次加入辣椒粉、花椒粉和渣肉粉。
- 叁 反复揉搓拌匀。
- 肆 放入蒸锅蒸30分钟即可出锅。
- 伍 一个完美的粉渣肉。

老鸭粉条

弋江美食

过程

- 播种
- 灌溉
- 加工
- 粉条

建议

- 不要让粉条变凉
- 将粉条与老鸭汤融合
- 加一份赤豆酒酿 更美味

热量分析图

- 相当于打篮球 15分钟
- 相当于跑步 30分钟
- 相当于走路 45分钟

制作原料

- 鸭肉
- 粉丝
- 土豆粉

制作辅料

- 方便面
- 鸡毛菜
- 锅巴

营养分析图

- 维生素 B1
- 维生素 B2
- 铁
- 钙
- 钾
- 钠
- 蛋白质
- 多种矿物质

弋江美食喜爱度

营养丰富度

粉条制作流程

- 壹 将鸭肉切至合适大小。
- 贰 依次加入粉丝、鸡毛菜和锅巴等辅料。
- 叁 加入佐料。
- 肆 静待水煮沸即可。
- 伍 一碗老鸭粉条。

展陈与传播应用

FROM INFORMATION GRAPHICS TO PUBLIC DISPLAY



POSTER

DISEGN

PACKAGE



成果载体

美食信息图海报 / 文化手册 / 展板系统 / 公共空间展示

让地方味道从“口口相传”转化为可阅读、可识别、可传播的视觉资产。