

# 誰是府城的置產大亨-高年級桌上遊戲偏好調查與臺南文化

## 桌上遊戲之設計

名次：國小組人社類第三名

學校名稱：新化區新化國小

作者：林禹融、許立欣、魏億堂

指導教師：曾惠琪、楊舒熏

### 摘要

現代人最常透過手機、網路、平板和朋友 Line、FB、網路遊戲即時連線對打，但同時也會對朋友的已讀不回而引起爭執。此外，我們常常看到同學們為了網路遊戲而吵架。

但是，當老師帶領我們玩桌上遊戲後，我們發現玩桌遊，不只是完遊戲而已，還要想怎樣才能獲得高分，也要多點耐心等待其他人，甚至得學會和同學好好溝通，讓大家在遊戲中都能開心，與同學互動下可以發現同學們不同的樣子，其實滿有趣的。

此外，我們發現有些和學科相關的桌遊，透過試玩這些不同類型的桌遊，可從中學習不同的知識及和他人互動的技巧。其中，我們也試著設計幾款桌遊，將臺南的歷史古蹟與特色小吃融入在內，希望讓玩家能在玩的過程中，能增加對臺南文化的了解。

關鍵字：桌上遊戲、小吃、臺南古蹟

## 壹、 研究動機及目的

### 一、研究動機：

補習班的休息時間一到，一群同學聚在一起不知道在做什麼，我好奇的走上前去一探究竟，原來他們正在下棋。第二次的休息時間，他們又玩不同的桌上遊戲（以下簡稱桌遊），看到他們非常開心的樣子，我也加入他們。玩的時間一久，我發現有的桌遊可以讓我們學到知識，有的則可以訓練我們的反應速度。蔡佳玲（2013）認為桌遊比電子遊戲更能增加社交能力，並達到益智功能，也適合作為團體活動的道具，讓參與遊戲的玩家互相學習合作；也有研究發現，桌遊能顯著提升兒童的知識和學習興趣（何宜芳，2012）。因此，玩桌遊不但考驗腦力，還能增進人們在現實當中的人際互動。

最近上社會課，書中內容寫的是臺灣的歷史和地理，要背的內容很多，要是能將這些內容融入桌遊中，那該有多好！而且邱俐穎（2014）報導，臺灣目前近視率排名世界第一，學童每天眼睛「黏」著 3C 產品逾 2 小時，將提升 38% 近視機率，因此如果我們能設計一款既能開心的玩，又能學習知識的桌遊，遠離 3C，相信家長也會贊同、放心讓我們玩。但是在設計遊戲之前，我們得先瞭解高年級同學到底喜歡玩哪一種類型的桌遊？於是，我們就開始調查了！

### 二、研究目的：

(一)瞭解國小高年級學生玩桌遊的偏好、習慣。

(二)依據國小高年級學生玩桌遊的偏好、習慣，設計一款能融合課程的桌上遊戲。

(三)從設計桌遊的過程中，學習設計遊戲的技巧。

## 貳、 文獻探討

### 一、何謂桌上遊戲：

桌上遊戲 (Tabletop Game)，簡稱「桌遊」。原意是在桌子或相似平面上所進行的遊戲，泛指「不插電遊戲」。但是「不插電遊戲」不是指遊戲完全不需電力，而是區別必須仰賴插電或上網才能使用電子設備進行的電腦遊戲、電玩遊樂器，以及要大幅度使用肢體去活動的運動、團康遊戲 (楊劼諾，2013)。

桌遊涵蓋的範圍很廣，如：Board Game (圖板遊戲、棋盤遊戲，像是大富翁、象棋)、卡片遊戲 (撲克牌)、骰子遊戲等。

### 二、桌遊的歷史：

桌遊的淵源可以追溯到五千多年前，不同類型的桌遊雛形開始出現，如古埃及出現棋盤類、美索不達米亞平原出現骰子類、中國出現麻將類、美國出現大富翁類，以下是我們的整理 (圖 2-1)：



圖 2-1 桌上遊戲的歷史

### 三、桌遊的類型：

我們參考了楊劭諾（2013）的文章，並將內容加以整理，如表 2-1：

表 2-1 桌遊類型說明

類型	桌上遊戲種類說明	桌上遊戲實例
策略遊戲	每個步驟要先思考再行動，才能在遊戲中生存。	卡坦島
技巧反應	考驗人的反應速度，用眼睛觀察、大腦思考和手腳的反應動作進行的遊戲。	撲克牌心臟病
棋弈遊戲	傳統的棋藝和牌藝，只有規則，沒有引人入勝的主題，會讓人絞盡腦汁。	象棋、五子棋、撲克牌
戰略遊戲	模擬戰役或戰爭背景，也叫戰爭遊戲。	同盟國
角色扮演	讓玩家扮演某人在模擬世界中的活動。	大富翁
記憶遊戲	用記憶來進行的遊戲。	拔毛運動會
運氣遊戲	遊戲進行中伴隨大量運氣成分為主的遊戲。	吹牛骰

我們在蒐集文獻時發現，桌上遊戲的種類不只是只有表 2-1 內的七種類型，其實還有很多種類，例如：推理類（如：犯罪現場）、拼圖類（如：卡卡頌）、競標類（如：現代藝術）、經營類（如：富饒之城）……等，而一款遊戲也不一定只有一種類別，有時會由兩種以上的類別所組成，例如狼人就包含了「角色扮演」、「推理遊戲」及「策略遊戲」。

## 參、 研究過程與方法

### 一、研究流程圖：

我們於 2014 年 11 月確定研究方向與研究對象後，便蒐集相關文獻，進行設計問卷，同時對桌遊的種類與配件展開進一步的瞭解。於 2015 年 1 月起進行問卷發放與回收，整理出有效問卷，用 Excel 進行資料分析，利用分析的結果作為桌遊設計的參考。

這期間我們也訪問了學校對桌遊很有經驗的老師當我們的訪談對象，老師除了給我們設計上的建議以外，也提供我們好幾種市售的桌遊試玩，啟發了我們對桌遊設計的想法與點子。下圖 3-1 則是我們的研究流程圖：

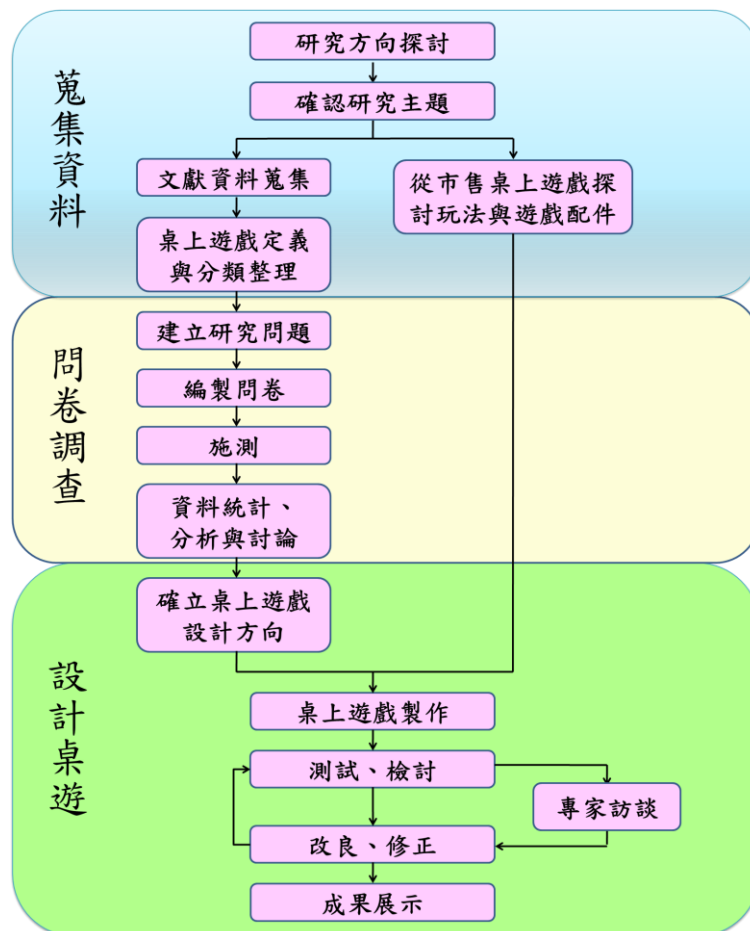


圖 3-1 研究流程圖

## 二、研究方法：

為了要確定製作的桌遊的類型與所要融入的科目，我們先採用了問卷調查法取得所需的資料，再進行桌遊設計實作。

### （一） 研究對象：

研究對象為國小五、六年級學生，主要是考量高年級學生比較看得懂問卷題目，也接觸過比較多的桌遊。

### （二） 研究工具：

本研究主要是設計桌遊，其次為問卷調查。問卷內容依據研究目的、文獻資料編製後，分成三個部份：「研究對象基本資料」、「玩桌遊的習慣」、「期望的桌遊類型」，並利用 Excel 進行問卷統計分析，瞭解高年級學生的期望的桌遊型態，再用專家諮詢法，詢問學校內在桌遊領域有經驗的老師，提供桌遊設計時須注意的情形，而且請老師和同學在設計的過程中協助試玩，並請他們提供遊戲設計上的修改建議。

## 肆、 結果與討論

### 一、問卷調查結果：

本研究之問卷調查，全數問卷 106 份，有效問卷 102 份，無效問卷 4 份，回收率 100%。

#### (一) 基本資料：

1. 性別：男生 58 人，女生 44 人，共 102 人。
2. 身分別：五年級和六年級均為 51 人。

#### (二) 玩桌上遊戲的習慣：

1. 請問您大概多久玩一次桌上遊戲？

研究發現 (表 4-1 & 圖 4-1)：高年級同學最常一星期玩 2 次以上的桌上遊戲，占了 30%；其次是超過一個月以上玩 1 次，占了 27%，比例也很高。比例最少的是一個月玩 2 次桌遊，只有 10%。而男、女生玩桌上遊戲的頻率稍有不同，男生的結果與全數同學的結果相同，女生則是超過一個月以上才玩一次桌遊的比例最多，占了 36%，可以發現男生有在接觸桌遊的比例較高。

表 4-1 請問您大概多久玩一次桌上遊戲？

單位：人	超過一個月以上	一個月 1 次	一個月 2 次	一星期 1 次	一星期 2 次以上
全數	28 (27%)	12 (12%)	10 (10%)	21 (21%)	31 (30%)
男生	12 (21%)	5 (9%)	5 (9%)	16 (28%)	20 (34%)
女生	16 (36%)	7 (16%)	5 (11%)	5 (11%)	11 (25%)



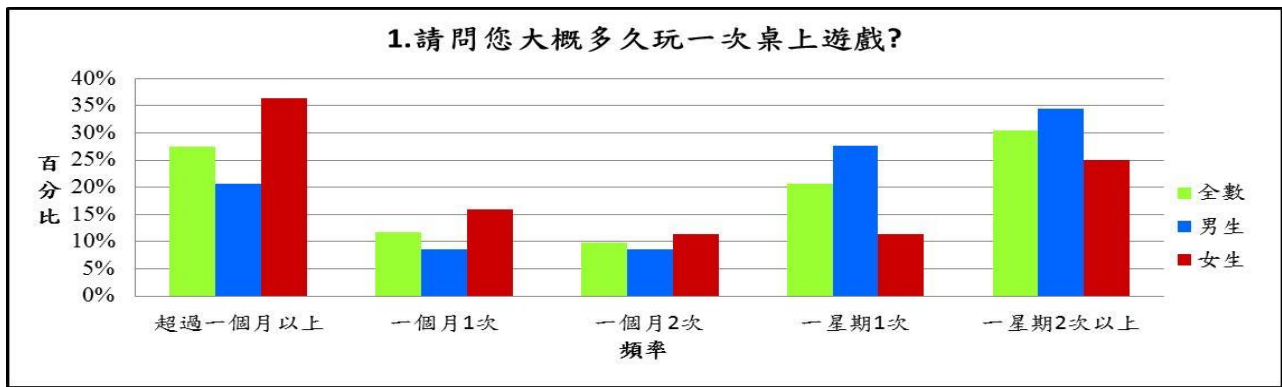


圖 4-1 「請問您大概多久玩一次桌上遊戲？」長條圖

## 2. 請問您常玩何種類型的桌上遊戲?? (可複選)

研究發現 (表 4-2 & 圖 4-2): 國小高年級學生最常玩的遊戲是「技巧反應類 (26%)」, 其次是「角色扮演 (25%)」; 最不常玩的是「記憶類 (6%)」、「戰略類 (7%)」及「運氣類 (8%)」。但最不常玩的桌遊在性別上略有不同的情形, 男生最不常玩的是「記憶類 (6%)」, 女生則是「戰略類 (1%)」, 只有 1 人選擇此類型。

表 4-2 請問您常玩何種類型的桌上遊戲??

單位：人	策略	技巧反應	棋藝	戰略	角色扮演	記憶	運氣
全數	20 (7%)	76 (26%)	65 (22%)	20 (7%)	74 (25%)	18 (6%)	24 (8%)
男生	15 (8%)	42 (22%)	43 (23%)	19 (10%)	41 (22%)	12 (6%)	16 (9%)
女生	5 (5%)	34 (31%)	22 (20%)	1 (1%)	33 (30%)	6 (6%)	8 (7%)

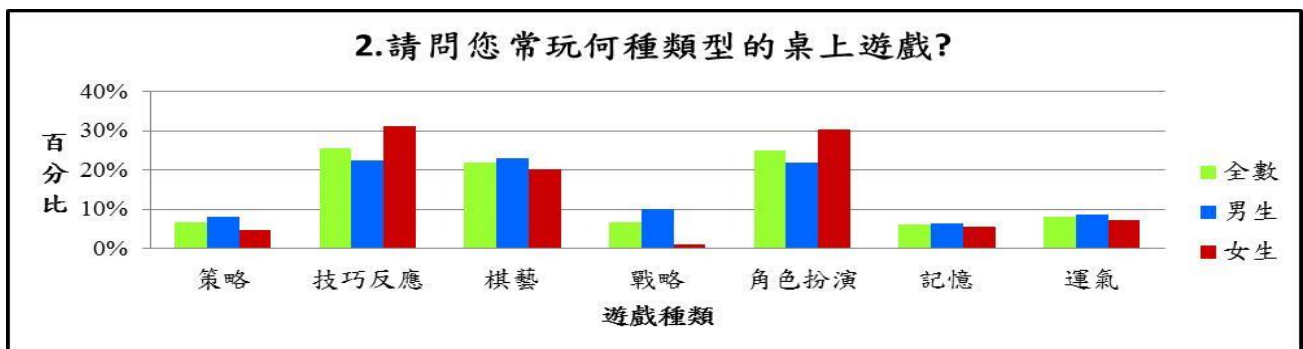


圖 4-2 「請問您常玩何種類型的桌上遊戲？」長條圖

## 3. 請問您玩桌上遊戲時, 通常參與人數有多少人?

研究發現(表 4-3 & 圖 4-3): 高年級同學最常玩 2~4 人的桌遊,

比例占了 84%；最少的是 9 人以上，只有 1%。

表 4-3 請問您玩桌上遊戲時，通常參與人數有多少人？

單位：人	自己一人	2~4 人	5~8 人	9 人以上
全數	5 (5%)	86 (84%)	10 (10%)	1 (1%)
男生	3 (5%)	48 (83%)	7 (12%)	0 (0%)
女生	2 (5%)	38 (86%)	3 (7%)	1 (2%)

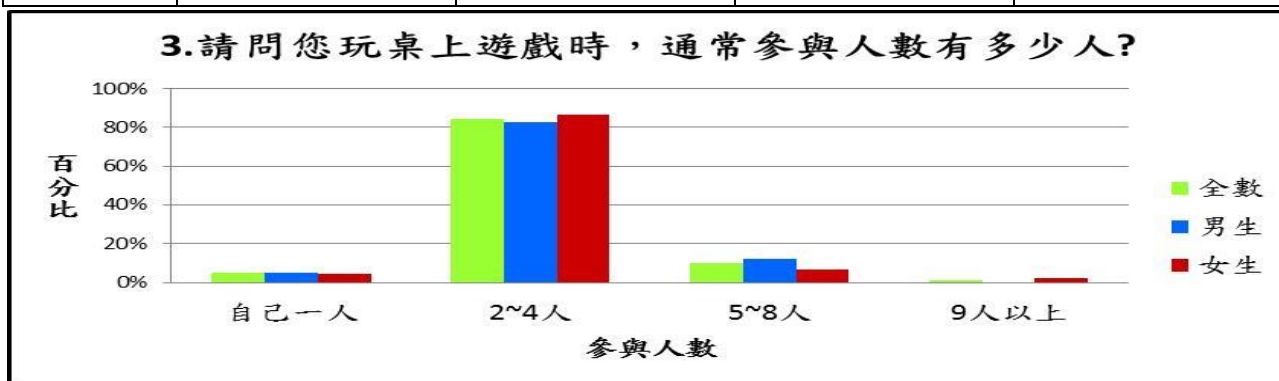


圖 4-3 「請問您玩桌上遊戲時，通常參與人數有多少人？」長條圖

### (三) 期望的桌上遊戲類型：

#### 1. 若桌上遊戲可以學習知識，您最希望融入哪一種科目？

研究發現 (表 4-4 & 圖 4-4)：全數學生有 59% 最希望融入的是社會科；最少的是國語科，只有 9%。值得注意的是，此項目在性別上有不同的結果，男生最不希望融入的科目是「國語科」，希望融入的同學只占了 5%；女生最不希望融入的科目是「數學科」，希望融入的同學只占了 7%。

表 4-4 若桌上遊戲可以學習知識，您最希望融入哪一種科目？

單位：人	國語	自然科學、生物	社會	數學
全數	9 (9%)	19 (19%)	60 (59%)	14 (14%)
男生	3 (5%)	13 (22%)	31 (53%)	11 (19%)
女生	6 (14%)	6 (14%)	29 (66%)	3 (7%)

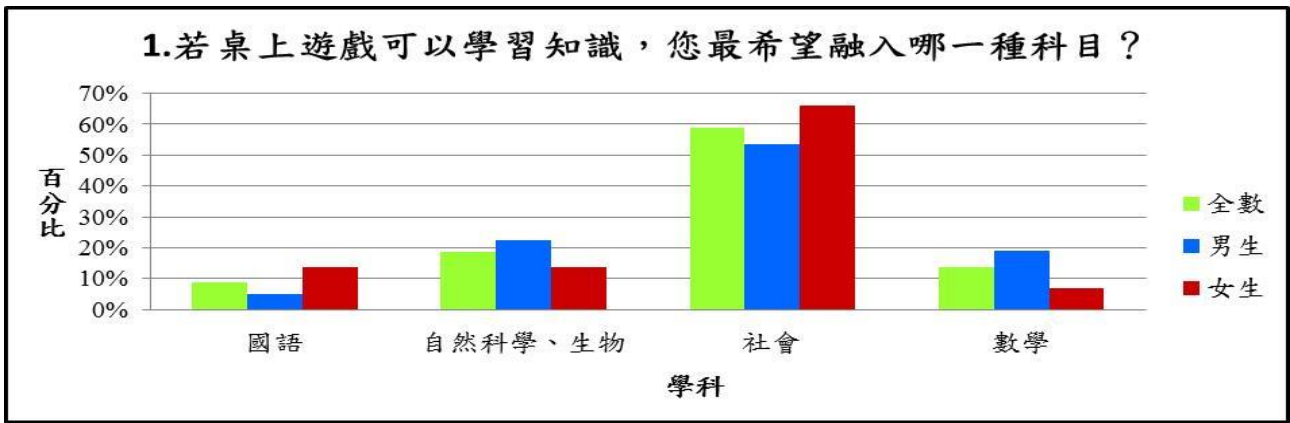


圖 4-4 「若桌上遊戲可以學習知識，您最希望融入哪一種科目？」長條圖

2. 承上題，如果您有機會玩這款融合知識的桌上遊戲，您希望花費的時間大約多久？

研究發現 (表 4-5 & 圖 4-5)：高年級學生普遍希望能玩「30 分鐘以上」的桌遊，占了 39%。但其中不太一樣的是，男生普遍希望玩 20 分鐘以上的桌上遊戲，占了 76%，女生則只有 50%，顯示男生會願意在桌遊上投入比較長的時間。

表 4-5 承上題，如果您有機會玩這款融合知識的桌上遊戲，您希望花費的時間大約多久？

單位：人	10 分鐘內	11~20 分鐘	21~30 分鐘	30 分鐘以上
全數	12 (12%)	24 (24%)	26 (25%)	40 (39%)
男生	5 (9%)	9 (16%)	19 (33%)	25 (43%)
女生	7 (16%)	15 (34%)	7 (16%)	15 (34%)

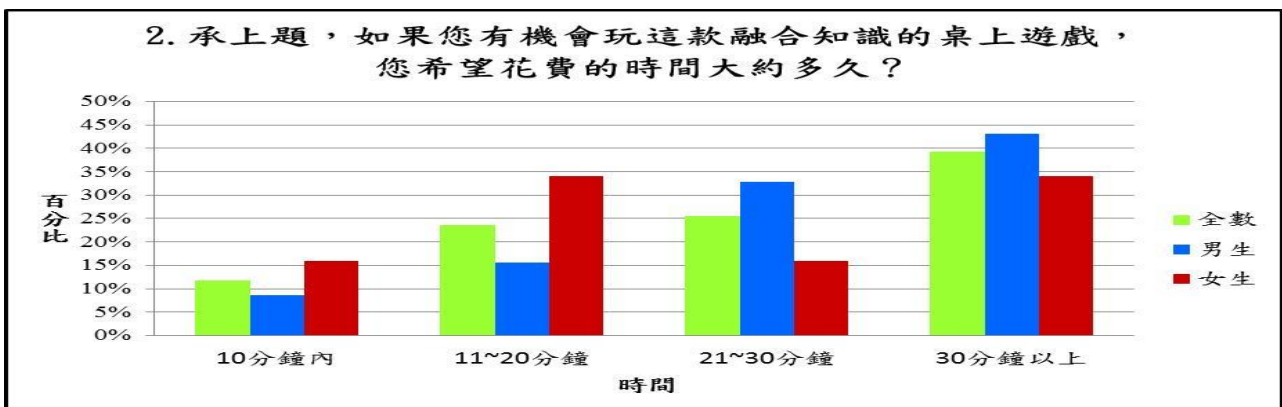


圖 4-5 「承上題，如果您有機會玩這款融合知識的桌上遊戲，您希望花費的時間大約多久？」長條圖

## 二、桌遊設計實作：

本組以問卷統計結果，以高年級學生最希望桌遊融入的「社會科」和「技巧反應」、「角色扮演」類別的小遊戲，結合容易加入大量資訊而且多數人所熟悉的「大富翁」，設計成遊戲時間為「30 分鐘以上」的桌遊。

### (一) 資料蒐集：

根據問卷調查結果，得知高年級學生最希望桌上遊戲能融入社會科，因此我們開始製作社會科的桌遊，而且最近的社會課本提到很多臺灣的歷史文化，加上我們又是臺南人，臺南市自古以來稱之為府城，是臺灣最早發展的區域，並以為數眾多的古蹟及各式各樣的小吃而聞名全台。所以我們決定以臺南最有名的古蹟和特色小吃當作代表臺南的東西，開始著手蒐集這類的文獻，並參考市售桌遊玩法修改設計出這套桌遊。

1. 臺南的古蹟與歷史建築：臺南的國定古蹟有 22 處，直轄市定古蹟 115 筆，歷史建築 50 處。我們利用臺南行政區域圖找出那些古蹟和歷史建築所在地，規劃出能繞部分古蹟「一圈」的路線。最後我們決定以「新化區」為出發點，依序經過「山上區、六甲區、鹽水區、北門區、麻豆區、安南區、安平區、中西區、仁德區」，再回到「新化區」作為我們地圖的路線。
2. 特色小吃：我們參考了一些文獻，並找出臺南著名的小吃：擔仔麵、蝦捲、肉圓、蚵仔煎、虱目魚粥、鱔魚意麵、米糕、棺材板、碗粿、狀元糕、蝦仁飯等，融入我們所設計的桌遊中。

## (二) 訪談：

在研究期間，我們請教了學校幾位對桌遊頗有經驗的老師，針對我們的桌遊設計提出看法，也實際觀察老師購買的桌上遊戲玩法與配件。在製作過程中也邀請同學們一起玩，並討論改進之處以及新玩法。

## (三) 桌遊設計：

耳熟能詳又容易上手的「大富翁」是本組桌遊的基本架構，各玩家藉由擲骰、投資和買賣，通過印有臺南古蹟或小吃的遊戲格，努力獲得最多的資產與金錢，以贏得遊戲最後的勝利。下表 4-6 是本組桌遊設計過程的演變過程與修正內容的說明：

表 4-6 「歡喜遊府城」大富翁初始至最終之對照

	第一版—初始	第二版—雛形	第三版—修正	第四版—最終
「歡喜遊府城」大富翁	規畫格子內容、收集相關資料。	好運卡、壞運卡、題目卡確立。	財產卡定額、更新題目卡。	增添道具卡、修正不合理的金額、增加多種遊戲結束方法。
美食 DIY	目標卡只有三張，以手牌方式呈現。	加入混戰規則、拿掉「目標卡作為手牌」的規則，並建立目標卡區。	修正原有的道具卡功能，並新增「警察卡」。	增加大富翁版本規則、修正遊戲結束方式。
美食大亨		決定卡片內容（食材卡、食譜卡、事件卡），並平衡卡片分數。	修正錢幣金額、修正道具卡敘述。	增加大富翁版本規則、第二次修正道具卡敘述。
美食收藏家		決定料理種類、製作食品牌格式。	修正食品牌為單面、平衡料理出現次數。	增加大富翁版本規則、增加遊戲規則，以減少遊戲錯亂機率。
古蹟記憶王			訂定「區域」、「時間」、「用途」三區塊、決定目標卡內容。	增加大富翁版本規則、新增「時間」、「用途」的「遊府城」卡。

為了增加桌遊的趣味性與豐富性，我們找了老師與專家做了訪談，在一次一次的試玩中，找出遊戲的問題加以修改。並加入了四個小遊戲，讓玩家可以大富翁中快速獲得更大的利益，以增加遊戲的刺激性。我們更在遊戲表格中設計一些「事件」，激勵玩家之間的競爭，玩家會遇到一些現實生活中可能會有的事件，例如「食安風暴」、「衛生機關稽查」等。

#### (四) 專家訪談與建議：

##### 1. 第一位專家訪談：

###### (1) 如何讓大富翁本身能更加有趣？

受訪專家建議，若要增加大富翁的豐富性，可以加入小遊戲，透過簡單的小遊戲讓玩家快速獲得極大的報酬，讓遊戲更刺激。

###### (2) 添加了小遊戲後的大富翁遊戲時間是否會太久？

受訪專家建議，由於遊戲一開始就是設定中長時間的遊戲，所以遊戲時間長一點並無不妥，但是為了避免花太多時間在小遊戲，設計的小遊戲可以訂兩種規則，一是正常規則，用於平常單獨遊玩該遊戲時，也能讓玩家更深入體會該小遊戲；二是大富翁版規則，需將遊戲規則改成在短時間內可以結束，讓遊戲加入了瞬間翻牌的機會與刺激感。

###### (3) 對於小遊戲設計方面有哪些要注意的？

受訪專家建議，每個小遊戲中的一些規則細項最好統一，

如：統一遊戲進行方向，統一規則用詞等。

(4) 其他建議：

目標卡的敘述要簡短，遊戲規則要能充分考量到各種可能性，建議要找其他同學多玩幾場，從中發現漏寫的規則或是規則上的不完整。

2. 第二位專家訪談：

(1) 如何讓大富翁本身能更加有趣？

可考慮在遊戲中加入「道具卡」，讓玩家可以有更多的機會翻盤（亦或是被翻盤）。

(2) 添加了小遊戲後的大富翁遊戲時間是否會太久？

受訪專家認同大富翁加入小遊戲，但是小遊戲的規則必須簡單易於上手。

(3) 對於小遊戲設計方面有哪些要注意的？

「府城美食 DIY」的食材必須考量各料理中的食材數量，若能統一數量會比較容易進行。「古蹟記憶王」可在各翻牌區多設一個「遊府城」卡片。

(4) 其他建議：解說的流暢度會影響遊戲的有趣度。

3. 第三位專家訪談：

(1) 如何讓大富翁本身能更加有趣？

可增設輪盤配件，加入未知的因素，以增添此遊戲的豐富度

及刺激度。

(2) 添加了小遊戲後的大富翁遊戲時間是否會太久？

遊戲時間可能會較長，也因此要考慮小遊戲呈現的方式是要放入完整規則，還是要針對規則上做修正。

(3) 對於小遊戲設計方面有哪些要注意的？

小遊戲雖然是大富翁的附屬品，不過由於規則完整，還是要注意若單獨遊玩時，能否達到「增加對府城古蹟、小吃的認識」的目標，才能增加小遊戲的教育意義。

(4) 其他建議：

題目卡建議更改呈現方式，讓問答更順暢，問答過程若還需  
要拿另外一張解答對照，會浪費許多時間。



## 伍、 結論與建議

### 一、結論：

- (一) 國小高年級全數學生及男生玩桌遊的頻率普遍呈現出「一星期玩 2 次以上」與女生是「超過一個月以上玩桌遊 1 次」居多，由此可知男生接觸桌遊的比例較高。
- (二) 國小高年級學生普遍喜歡的桌遊類別前三項分別是：技巧反應類、棋藝類、角色扮演類。
- (三) 國小高年級學生普遍希望能玩「30 分鐘以上」的桌遊，但其中不同處：男生比女生更願意在桌遊上投入比較長的時間。
- (四) 我們設計的臺南文化桌上遊戲以大富翁當遊戲主體，遊戲格當中穿插不同類型的小遊戲，也都融入了臺南文化，玩家在遊戲中接觸了不同的歷史與小吃，無形之中也學習了臺南的知識，收獲不少（如附件心得）。
- (五) 桌遊的設計需要多次測試，一定要邀請師長與不同的朋友們試玩，遊戲當中有時候會發生意想不到的情況或問題，用來當成修正的參考。
- (六) 桌遊必須透過玩家的互動才能進行，我們曾經和別班一起玩我們設計的桌遊，他們表示，參與桌遊可以拉近同學們之間的感情，大家還會交換如何獲勝的技巧。
- (七) 當其他同學玩我們設計的桌遊時，變得十分投入，感受到彼此想要獲勝的心。

## 二、建議

- (一) 廠商或是老師可以把課本內容設計成桌遊，這樣就能讓我們更容易學到知識，也更喜歡上課。
- (二) 原本我們打算設計出一款更大的桌遊，包含臺灣各縣市的古蹟和小吃，但是因為時間不夠，所以只能做出臺南市的遊戲。建議其他想要設計桌遊的設計者可以朝這個目標發展，或許可以讓外國朋友更瞭解臺灣也說不定。
- (三) 本次問卷的發放數量不太大，主要是因為受到自己的能力範圍限制。未來有機會從事問卷調查的研究，問卷的數量應該要再多一些，而且地區可以擴大到臺南市不同的行政區，或許會發現不同區域會有不同的結果。

## 陸、 參考文獻

1. 王少騏 (2013)。國小高年級學童在線上遊戲中道德情緒與人際關係之研究 (未出版之碩士論文)。國立屏東教育大學，屏東市。
2. 何宜芳 (2012)。盤面遊戲對國小六年級學童節能減碳知識與態度之影響研究 (未出版之碩士論文)。國立臺中教育大學，臺中市。
3. 陳靜芳 (2008)。以統計方法探討國小高年級學童參與線上遊戲之動機—以臺北縣永和國小為例 (未出版之碩士論文)。國立新竹教育大學，新竹市。
4. 許炳宏 (2011)。國小高年級學童使用網路電玩遊戲行為之研究~以新北市為例 (未出版之碩士論文)。淡江大學，新北市。
5. 楊劭諾 (2013)。遊戲機制與配件對桌上遊戲的影響，以自製桌上遊戲《Survive》為例 (未出版之碩士論文)。稻江科技暨管理學院，嘉義縣。
6. 蔡佳玲 (2013)。應用 van Hiele 幾何思考層次理論於國小平面幾何圖形概念桌上遊戲開發之研究 (未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。
7. 邱俐穎 (2014 年 5 月 13 日)。近視比例高達 1/3 小二生惡視力驚人。中時電子報。2015 年 9 月 16 日，取自：  
<https://tw.news.yahoo.com/%E8%BF%91%E8%A6%96%E6%AF%94%E4%BE%8B%E9%AB%98%E9%81%941-3-%E5%B0%8F%E4%BA%8C%E7%94%9F%E6%83%A1%E8%A6%96%E5%8A%9B%E9%A9%9A%E4%BA%BA-220200937.html>
8. 雲與山的彼端 (2012 年 2 月 9 日)。桌遊分類與 BGG 遊戲機制對照表【討論訊息】。巴哈姆特 kkman 的小屋：  
<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=1528305>

9. 邱筠臻(2014)。麻將圖像的符號意涵(未出版之碩士論文)。國立成功大學，臺南市。
10. 吳國泰(2003)。台南市小吃文化研究(未出版之碩士論文)。臺南師範學院，臺南市。
11. 陳秋伶(2014)。桌上的遨遊與想像:台灣桌遊的發展現況(未出版之碩士論文)。國立高雄應用科技大學，高雄市。
12. 吳函融(2011)。台灣民間故事之桌上遊戲創作(未出版之碩士論文)。國立高雄師範大學，高雄市。
13. 馬志堅(2009)。地方文化意象應用在桌上遊戲的設計研究 - 以利嘉社區為例(未出版之碩士論文)。國立臺東大學，臺東市。
14. 陳彥欽(2013)。以台灣保育動物為主題之桌遊設計創作(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。
15. 文化資產保存法(2005年10月31日)。
16. Digital Egypt for Universities (n. d. ). Retrieved September 22, 2014, from <http://www.ucl.ac.uk/museums-static/digitalegypt//Welcome.html>
17. 吳承翰(2011)。桌上遊戲參與型態對人際溝通改善之研究—以臺北地區桌上遊戲專賣店顧客為例(未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。
18. 黃綉雯(2012)。國小學生對桌上遊戲接受度之相關分析—以大富翁遊戲為例(未出版之碩士論文)。國立中央大學，桃園縣。
19. 陳彥欽(2013)。以台灣保育動物為主題之桌遊設計創作(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。

20. 陳佳志 (2007)。快樂學習？真愛高雄—以「認識高雄」為遊戲式學習的創作 (未出版之碩士論文)。國立高雄師範大學，高雄市。
21. 葉小慧 (2002)。台南市小吃之地方感詮釋與地理實察路線設計研究 (未出版之碩士論文)。國立高雄師範大學，高雄市。
22. 黃景龍、李家成 (2015)。台灣小吃終極圖解版：人氣 NO.1 的銅板美食 新手的失敗配方 (二版)。臺北市：邦聯文化。
23. 美食島遊團隊 (2012)。迺夜市。
24. TWO PLUS 桌遊設計工作室 (2015)。箱貓。臺北市：TWO PLUS 桌遊設計工作室。
25. Alex Tseng (2013)。躲貓貓豪華版桌上遊戲。臺北市：新天鵝堡企業有限公司。
26. 楊宗樺 (2013)。美食大亨。臺北市：新天鵝堡企業有限公司。

親愛的同學您好！

感謝您撥空填寫此份問卷，這份問卷想要了解您喜歡的桌上遊戲種類，請依據平常玩桌上遊戲的情形填寫問卷，非常感謝您的幫忙。若您在填寫上有任何問題，請向我們詢問。

敬祝 一切順心

新化國小五年八班

許立欣、林禹融、魏億堂

指導老師：曾惠琪、楊舒熏

## ※說明：桌上遊戲是指在平面上玩的遊戲，「不是」電子產品

### 一. 您玩桌上遊戲的習慣

#### 1. 請問您大概多久玩一次桌上遊戲？（單選）

①  超過一個月以上玩一次    ②  一個月一次    ③  一個月兩次

④  一星期一次    ⑤  一星期兩次以上

#### 2. 請問您常玩何種類型的桌上遊戲？（可複選）（部分遊戲圖片請看背面）

策略遊戲(使用計謀的遊戲，如：卡坦島)

技巧反應(考驗技巧、反應速度的遊戲，如：撲克牌的「心臟病」)

棋盤遊戲(下棋，如：象棋、五子棋，非考驗反應的撲克牌遊戲)

戰略遊戲(模擬歷史戰役或戰爭背景的遊戲，如：同盟國)

角色扮演(模擬一個奇幻的世界，需要角色卡、骰子或人物卡的遊戲，如：  
大富翁、龍與地下城)

記憶遊戲(利用記憶的方式玩遊戲，如：拔毛運動會、媽媽咪啊!)

運氣遊戲 (純靠運氣，沒有用任何技巧的遊戲，如：吹牛骰)

#### 3. 請問您玩桌上遊戲時，通常參與人數有多少人？（單選）

自己一個人玩     2~4 人     5~8 人     9 人以上

### 二、您期望的桌上遊戲類型

#### 1. 若桌上遊戲可以學習知識，您最希望融入哪一種科目？（單選）

國語     自然科學、生物     社會(包括歷史、古蹟、文化風俗等)     數學

★背面還有題目!

2. 承上題，如果您有機會玩這款融合知識的桌上遊戲，您希望花費的時間大約多久？（單選）

10 分鐘以內   11~20 分鐘    21~30 分鐘   30 分鐘以上

三、基本資料：

1. 性別：男   女

2. 年級：五年級   六年級

### ★感謝您的協助！

附表：部分桌遊示例

<p>策略型桌遊：卡坦島</p>	<p>戰略型桌遊：同盟國</p>	<p>角色扮演型桌遊：龍與地下城</p>
 <p>The image shows the Catan board game components, including the hexagonal board, resource cards, and the box art for the basic edition.</p>	 <p>The image shows the Axis &amp; Allies board game components, including the board, units, and the box art for the 1941 edition.</p>	 <p>The image shows the Dungeons &amp; Dragons board game components, including the board, cards, and the box art for the Wrath of Ashardalon and Castle Ravenloft editions.</p>
<p>記憶型桌遊：拔毛運動會</p>	<p>記憶型桌遊：媽媽咪啊！</p>	<p>運氣型桌遊：吹牛骰</p>
 <p>The image shows the Chicken Cha Cha Cha board game components, including the board, cards, and the box art.</p>	 <p>The image shows the Mamma Mia! board game components, including the board, cards, and the box art.</p>	 <p>The image shows the Bluff board game components, including the board, cards, and the box art.</p>

## 附件二、「歡喜遊府城」大富翁遊戲規則

1. **遊戲類型**：策略遊戲。
2. **玩家人數**：2-4 人。
3. **玩家年齡**：8 歲以上。
4. **遊戲時間**：1 至 2 小時
5. **遊戲器材清單**：

名稱	數量	名稱	數量
骰子	2 個	遊戲地圖	1 張
2000 元	20 張	房子	60 個
1000 元	40 張	角色	4 位
500 元	80 張	財產卡	26 張
100 元	100 張	小遊戲(含規則)	4 盒
好運卡	32 張	壞運卡	32 張
題目卡	24 張	道具卡	55 張

### 6. 遊戲準備：

- ①遊戲開始時，每位玩家有 **1 萬元** 當作資產，包括：
  - ◎2000 元紙幣 1 張
  - ◎1000 元紙幣 3 張
  - ◎ 500 元紙幣 8 張
  - ◎ 100 元紙幣 10 張。
- ②將**好運卡、壞運卡、問題卡、道具卡**正面朝下，**財產卡**正面朝上放置於遊戲地圖的區域，並將角色放置於起點（編號 0）的位置。
- ③每位玩家抽取 3 張**道具卡**當作手牌。

### 7. 遊戲規則、步驟：

- ①遊戲由年紀最小的人開始，依順時鐘方向進行。
- ②擲骰前先決定是否使用道具卡，使用過後的道具卡放置於道具卡堆旁做棄牌區，待道具卡堆使用完後再將棄牌區的卡片洗勻後放回道具卡堆區。
- ③每次擲出 2 顆骰子，依骰到點數決定移動的步數，並依格子上的敘述進行動作。
- ④經過或是踩到起點（編號 0）的玩家可向銀行領 3000 元，並再抽取 2 張道具卡。
- ⑤移動到土地（小吃、古蹟）上時，若尚未有人購買該地，可依其「開店資金」、「經營權」金額購買該

土地的所有權。

- ⑥只要踩到別人的地時，先看財產卡上的票價錢，然後再把錢付給地主。
- ⑦每次經過自己的地時，可以建造或升級房子，最多可建造 2 個房子（等級三），升級金額如下：
  - ◎國定古蹟：500 元
  - ◎直轄市定古蹟：300 元
  - ◎歷史建築：200 元
  - ◎小吃攤：100 元
- ⑧採到四格小遊戲的格子時，即開始進行小遊戲，小遊戲進行時，時間持續計算。
- ⑨當玩家踩到「機會」時，由該玩家的上一位玩家抽題，用口述方式提問，答對獲得 500 元，答錯扣 500 元。

### 8. 遊戲結束：

遊戲遇到以下任一狀況時，該輪結束後（所有玩家輪過一次）即宣告遊戲結束：

- ①遊戲時間達 2 個小時。
- ②遊戲中任一玩家財產達 4 萬時。
- ③遊戲中任一玩家破產時（所有地產和錢都沒了才算破產）。
- ④遊戲中任一玩家移動圈數達到 5 圈時。

### 9. 財產計算方式：

每位玩家的財產計算方式如下：

**玩家手上紙幣金額 + 財產卡價值**

※財產卡價值計算方式：

- ◎國定古蹟 = 3000 + 等級 x 500
- ◎直轄市訂古蹟 = 2000 + 等級 x 300
- ◎歷史建築 = 1200 + 等級 x 200
- ◎小吃攤 = 1000 + 等級 x 100

### 10. 遊戲勝利方式：

結算後，擁有最多財產的玩家，即可獲勝。



### 附件三、「古蹟記憶王」遊戲規則

1. **遊戲類型：**記憶遊戲、技巧反應。
2. **玩家人數：**3-8 人。
3. **玩家年齡：**6 歲以上。
4. **遊戲時間：**10-20 分
5. **遊戲器材清單：**

目標卡	51 張
區域卡	12 張
時間卡	9 張
用途卡	9 張

#### 6. 遊戲準備：

- ① 遊戲開始前，先將目標卡、區域卡、用途卡、時間卡分別洗過，並依照遊戲人數抽取所需目標卡數量，將目標卡疊成牌堆置於桌上。

遊戲人數	目標卡數量
4-6	34
7-8	51

- ② 將區域卡以 4x3 的排列方式，隨機蓋牌擺至桌上。
- ③ 用途卡及時間卡分別以 3x3 的排列方式，隨機蓋牌擺至桌上。
- ④ 每位玩家從目標卡中抽取手牌 2 張。

#### 7. 遊戲規則、步驟：

- ① 遊戲由年紀最小的人開始，依順時鐘方向進行。
- ② 從手牌中打出一張目標卡，並分別在區域卡、時間卡和用途卡中翻出一張卡片，三張卡片若與目標卡上標示的區域、時間、用途相符，則可將該目標卡占為己有，獲得分數。
- ③ 若翻出「遊府城」時，玩家立即停止翻牌，並從該區域挑選 3 張牌拿起來洗牌（須包含遊府城），隨機蓋回空著的位置。
- ④ 將桌上全數的卡朝下蓋回，再將抽手牌補齊至 2 張，換下一位玩家進行。

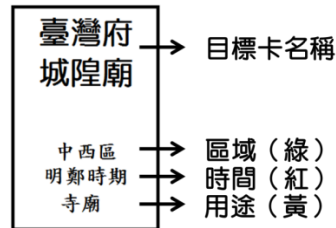
#### 8. 遊戲結束：

當最後一張目標卡被抽起時，每位玩家進行最後一回合，但此回合不進行抽牌。回合結束時，開始進行計分。

#### 9. 遊戲勝利方式：

每張成功的目標卡代表 1 分，分數高者獲勝。

#### 10. 目標卡解說：



#### 「古蹟記憶王」大富翁版

在遊玩大富翁進行此小遊戲時，規則會有以下更動：

##### 1. 遊戲規則：

由踩到「古蹟記憶王」小遊戲格子的人為起始玩家，依照順時鐘方向進行遊戲。

##### 2. 遊戲結束：

只要其中一人完成目標卡，遊戲立即結束，該玩家獲勝。

## 附件四、「府城美食大亨」遊戲規則

1. **遊戲類型**：經營策略遊戲、角色扮演。

2. **玩家人數**：3-6 人。

3. **玩家年齡**：8 歲以上。

4. **遊戲時間**：20-30 分鐘

5. **遊戲器材清單**：

食譜卡	40 張	錢幣 1000	20 枚
事件卡	30 張	錢幣 500	20 枚
骰子	4 個	錢幣 100	20 枚
食材卡	90 張	錢幣 50	20 枚
		錢幣 10	20 枚

6. **遊戲準備**：

① 遊戲有分一般版規則和進階版規則，建議 8-10 歲玩家從一般版規則進行，而所有玩家都 11 歲以上時建議進行進階版規則，一般版和進階版的起始配置都一樣。

② 先決定一區塊做為食譜卡棄牌區。

③ 每位玩家分別拿取 300 元錢幣。

④ 抽 4 張食譜卡，從中挑 3 張當自己的手牌，剩下 1 張放置於棄牌區。

⑤ 每位玩家可任意拿取 2 張食材卡作為基礎食材。

7. **遊戲規則、步驟**：

① 遊戲由年紀最小的人開始擔任拍賣主持人，依順時鐘方向進行。

② 每換一次主持人為一回合，每回合的行動如下：

**開店/抽牌→拍賣/得標→研發料理**

③ **開店/抽牌**：在此流程時，每位玩家可選擇以下行動擇一進行：

Ⓐ **開店**：可獲得 50 元+已研發料理總金錢數×10。

Ⓑ **抽牌**：從食譜卡堆中抽兩張挑一張加入手牌，另一張放置棄牌區，當食譜卡被抽完時，則將棄牌區的牌洗均勻後放回，再繼續抽牌。

④ **決定拍賣物**：請參考內容 8。

⑤ **拍賣**：公開喊價，由主持人主持拍賣，所有人都可以競標，價格最高者得標。（以十元為單位，也就是不能喊出像十五元這種的價格）

⑥ **得標**：最高出價者得標，並將出價的錢交給銀行，如果有事件卡須當場翻開發動事件卡。

⑦ **研發料理**：每位玩家一回合最多可研發一個料理，將食譜上所需的食材放回銀行，並將研發的食譜放置自己面前作為完成的食譜（參考內容 9）。

⑧ **回合結束**：換下一位玩家當主持人，進入新的回合。

8. **決定拍賣物**：

食材部分包含穀類、肉、菜、魚（海鮮）、蛋，拍賣物會由多種食材組成（其中可能包含事件卡片）。

主持人會同時擲 4 顆骰子數次決定拍賣物內容：

1	2	3	4	5	6
穀類	肉	菜	魚	蛋	特殊

※當點數為 6 時，會有下列幾種情況：

一顆 6：增加一張事件牌

兩顆 6：一張事件；一張食譜

三顆 6：一張事件；一張食譜；主持人選兩張食材

四顆 6：一張事件；一張食譜；主持人選五張食材

例：1234 則競標物為穀類、肉、菜、魚

2266 則競標物為肉、肉、事件、食譜

※遊戲人數不同時，主持人擲骰次數也不同：

遊戲人數	3	4~5	6
擲骰次數	2	3	4

※拍賣物依照一般規則及進階規則又有所不同：

① **一般規則**：依擲骰順序依序進行拍賣物的競標。

② **進階規則**：主持人能在擲骰後移除最多一組的拍賣物，並自行決定每組拍賣物的競標順序。

9. **研發料理**：

食譜研發後便成為料理，料理的分數能提高每回合收益。

① **名稱**：料理的名稱。

② **材料**：每道料理有不同的材料需求。

橙色	紅色	綠色	藍色	黃色
穀類	肉	菜	魚	蛋

③ **分數**：料理的分數。

④ **收入**：提高玩家開店賺取的金錢，一個金額增加 10 元。

## 10. 事件卡解說 (共 15 種, 總計 30 張):

當一個玩家購買了含有事件牌的拍賣品時, 當下便會發動事件牌, 所有事件皆是從持卡人 (得標者) 開始依順時鐘方向進行。例: 當銀行肉僅剩四張時, 發動生產後僅有持卡人獲得 3 張, 下家獲得一張, 其他玩家則無任何食材。

名稱	所有玩家	持卡人
銀之匙	獲得一張肉	額外獲得兩張肉
城門城門雞蛋高	獲得一張蛋	額外獲得兩張蛋
海底總動員	獲得一張海鮮	額外獲得兩張海鮮
蔬菜歷險記	獲得一張菜	額外獲得兩張菜
無米樂	獲得一張穀	額外獲得兩張穀
型男大主廚	本回合料理研發時, 可減少任意一張食材的消耗	本回合最多可進行兩道料理的研發, 並享有第一項能力的效果
莫拉克颱風	繳回一半的食材, 自己可選擇(無條件捨去)	不受莫拉克颱風影響
百萬大富翁	平攤所有玩家的金錢, 當總數為無法除盡時, 則無條件捨去(以 10 為單位)	平攤後額外獲得 10 金幣
怪盜基德	向一位玩家奪取一張隨機食材, 對象不可為持卡人	可向所有玩家奪取一張隨機食材
龍門客棧	以任意四張食材與銀行換取任意一張食材(不限次數)	以任意兩張食材與銀行換取任意一張食材(不限次數)
總舖師	依序抽一張食譜	抽四張食譜選一張
股票市場	獲得一回合金錢收入	獲得兩回合金錢收入
資源回收	獲得一張本次競標含有的食材	額外回收本次競標一半的金額(無法除盡時, 則無條件捨去)
大風吹	丟出一張手中的食譜背面朝上洗勻, 從持卡人開始抽一張拿回	可於看完後進行選擇
無敵破壞王	抽取下家一張食譜, 並將之丟至棄牌區	有權破壞一道已完成的料理, 但被破壞的玩家能獲得該料理所需的食材

## 11. 遊戲結束與勝利方式:

①**一般規則:**當第一個玩家料理分數達 20 分時遊戲結束, 依以下順位進行比較, 料理分數→手中金錢→開店收入→剩餘食材總數→擲骰子決勝負。

②**進階規則:**當第一個玩家料理分數達 28 分時遊戲結束, 依以下順位進行比較, 料理分數→手中金錢→開店收入→剩餘食材總數→擲骰子決勝負, 當玩家同種料理完成達 3 道時, 每一道料理額外獲得 1 分, 當玩家 5 種分數的料理皆有時, 可額外獲得 3 分。

### 「府城美食大亨」大富翁版

在遊玩大富翁進行此小遊戲時, 規則會有以下更動:

#### 3. 遊戲規則:

由踩到「府城美食大亨」小遊戲格子的人為起始玩家, 依照順時鐘方向進行遊戲。

#### 4. 遊戲勝利方式:

當第一個玩家料理分數達 5 分時遊戲結束, 依以下順位進行比較, 料理分數→手中金錢→開店收入→剩餘食材總數→擲骰子決勝負。

## 附件五、「美食收藏家」遊戲規則

1. **遊戲類型：**技巧反應、角色扮演。

2. **玩家人數：**3-8 人。

3. **玩家年齡：**8 歲以上。

4. **遊戲時間：**20-30 分鐘

5. **遊戲器材清單：**

身分牌	8 張
食品牌	36 張

6. **遊戲準備：**

①將身分牌洗勻後面朝下，所有玩家各挑選一張，其他未使用的身分牌面朝下置於一旁，本次遊戲不會使用。玩家的身分為秘密，自己看過後放置面前，遊戲結束後才公開。

②將食品牌洗勻後作為牌堆，並依下列的遊戲人數規則發給每位玩家手牌：

Ⓐ4、6 或 8 人遊戲時，每位玩家發 2 張手牌。

Ⓑ3、5 或 7 人遊戲時，食品牌移除 1 張，每位玩家發 2 張手牌。

③從牌庫的最上面翻 1 張牌置桌面中央作為起始牌。

7. **遊戲規則、步驟：**

①將自身手上的食品卡覆蓋在場上其他卡牌上，放置的卡牌方向必須一致，且只能覆蓋住場上每張食品卡中一道料理（注意：空碗不算料理！）。

②每張食品卡一定要覆蓋到至少一張食品卡，不可直接放在空白處。

③手牌不足兩張時玩家，要將手牌補滿到兩張。

8. **遊戲結束：**

當牌庫用盡時，遊戲繼續進行，直到所有玩家把手牌出完時遊戲結束。

9. **遊戲勝利方式：**

玩家公開身分牌，並開始計算分數：

①計算自己的食品數量，場上看得見的食品，一個得 1 分。

②計算自己相鄰連結最長的一組食品，每個獲得額外的獎勵積分 1 分。

③合計總分後，由分數最高的玩家獲勝

④同分時，食品連結數量最長的玩家獲勝，若連結數量一樣時，則比較食品分佈區塊較少者獲勝（連結在一起的食品算一塊）。

### 「美食收藏家」大富翁版

在遊玩大富翁進行此小遊戲時，規則會有以下更動：

5. **遊戲規則：**

由踩到「美食收藏家」小遊戲格子的人為起始玩家，依照順時鐘方向進行遊戲。

6. **遊戲結束：**

遊玩 5 回合後遊戲結束。

## 附件六、「府城小吃DIY」遊戲規則

1. 遊戲類型：技巧反應。

2. 玩家人數：2-8人。

3. 玩家年齡：8歲以上。

4. 遊戲時間：10-20分鐘

5. 遊戲器材清單：

材料卡	54張(9種各12張)
功能卡	18張
目標卡	12張(3種各4張)

6. 遊戲準備：

- ①先將材料卡和功能卡洗在一起，放置一旁當作牌堆，再規劃一個地方當棄牌區，然後每人抽三張卡。
- ②翻出三張目標卡，放到桌面，其餘放到旁邊當牌庫。

7. 遊戲規則、步驟：

- ①遊戲由年紀最小的人開始，依順時鐘方向進行。
- ②每當玩家輪到自己的回合時，可以選擇以行動的一種進行：
  - Ⓐ丟棄一張手牌。
  - Ⓑ使用功能卡。
- ③當自身手牌數少於三張時，就抽牌庫裡的牌補到三張為止。
- ④使用過的功能卡或被丟棄的材料卡，須依序放至於棄牌區。
- ⑤如果手牌中的三張牌恰為檯面上任一目標卡的所需材料時，大喊出目標卡上的小吃名稱，並將手牌放到棄牌區，以換取目標卡獲得分數。  
例如：手牌為蚵、海山醬、太白粉，檯面上存在有蚵仔煎時，要大喊「蚵仔煎」，並將手牌丟棄，拿回「蚵仔煎」卡。
- ⑥如果檯面上翻開目標卡少於三張，須再翻出目標卡放到桌面補滿三張。
- ⑦如果牌庫沒牌時，就將棄牌區的牌重新洗一遍作為牌庫。

8. 遊戲結束：

遊戲遇到以下任一狀況時，即宣告遊戲結束：

- ①場上沒有目標卡。
- ②棄牌區已重洗三次，且再度用完牌堆。

9. 遊戲勝利方式：

統計自己的手上的目標卡，一張等於一分，誰分數最高誰就獲勝。

10. 功能卡解說：

收購卡	可購買棄牌區的最上面一張材料卡，漲價時須使用兩張收購。
漲價卡	使用後十回合內都須用兩張收購卡收購牌卡(以出牌的人開始計算)。
颱風卡	指定對方的一個目標卡放回目標卡卡堆裡。(大富翁版時需先抽走)
小偷卡	選擇一位玩家，偷取對方的一張手牌。
警察卡	避免對方偷走材料卡。

### 「府城小吃DIY」大富翁版

在遊玩大富翁進行此小遊戲時，規則會有以下更動：

7. 遊戲規則：

- ①由踩到「府城小吃DIY」小遊戲格子的人為起始玩家，依照順時鐘方向進行遊戲。
- ②不使用颱風卡。

8. 遊戲勝利方式：

只要有任何玩家有一張目標卡時，遊戲立即結束。

## 附件七、 遊戲試玩心得

### 一、 府城美食 DIY 心得：

同學一：我最怕抽不到我想要的東西。我學到了蚵仔煎的材料。

同學二：我覺得颱風很有創意。解說很清楚很重要，解說清楚的話可以讓一開始就了解遊戲。

同學三：我討厭小偷卡。遊戲規則有時候看不懂，還是得靠解說的人。

### 二、 府城美食大亨心得：

同學四：事件卡很有趣。

同學五：很喜歡府城美食大亨，學到以物異物、競標技巧。

### 三、 美食收藏家：

同學六：在遊玩的過程中還要猜測其他人是什麼食品，很有趣。

### 四、 古蹟記憶王：

同學七：很喜歡古蹟記憶王，可以知道很多以前不知道的古蹟。

同學八：讓我知道古蹟的位置與年代。

### 五、 如果要玩大富翁你想要加入什麼東西

同學九：命運、競技卡，可以摧毀其他玩家的建築。

同學十：增加技巧反應，瞬間 pk 的感覺，例如心臟病。

同學十一：抽到牌的人，可以得到一些東西。

### 六、 設計遊戲中最困難的地方是什麼？

同學十二：設計勝利的方式，當平手的時候要怎樣才能分出勝負。

同學十三：設計整個遊戲的過程。

### 七、 有加強到哪些領域的能力嗎？

同學十二：思考力、手工力、創作力，解說變得比較順。

同學十四：我覺得我解說的能力需要加強。

附件八、設計桌遊之作品照片

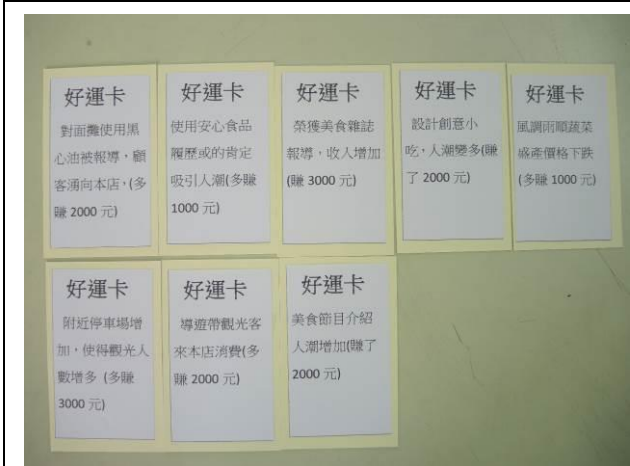
一、「歡喜遊府城」大富翁：



大富翁地圖



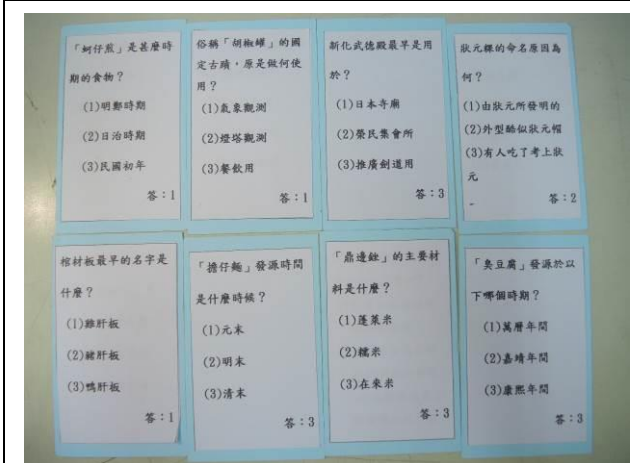
地圖一角



好運卡



壞運卡



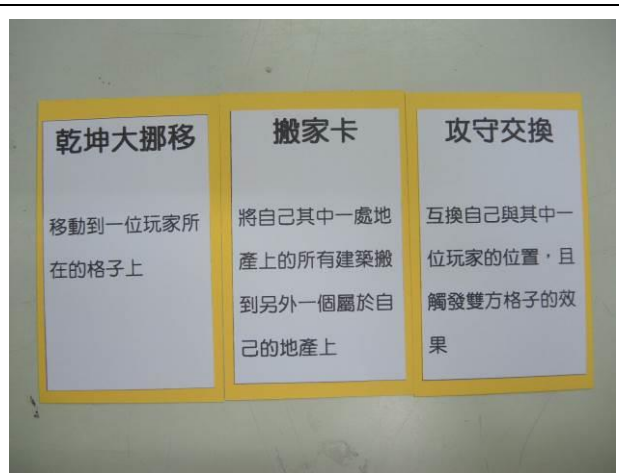
題目卡 (機會)



財產卡 (古蹟)



財產卡 (小吃)



道具卡

二、 古蹟記憶王：



所有卡片，藍色為區域卡，粉紅為時間卡，黃色為用途卡，綠色為目標卡。



特殊卡片「遊府城」

三、 府城美食大亨：



食譜卡



食材卡





事件卡



所有卡片

四、 美食收藏家：



食品牌



身份牌

五、 府城美食DIY：



所有卡片，由上而下依序為材料卡、狀況卡、目標卡