

108 文字學專題－古文石刻桌遊企劃書

壹、遊戲名稱

古文石刻

貳、遊戲目的

漢字歷史十分悠久，可上溯好幾千年以前，不僅是文化瑰寶，抑是我們現今仍在使用的重要工具。我們設計出這套遊戲，讓高中生能夠在課堂接觸不同字型的文字之後，也能透過此遊戲複習各字體的特色，比起課堂較為枯燥的記憶方式，透過遊戲的過程中記憶，不僅更有趣也更有效果。因為遊戲中會需要判別該字的字體為何，雖然我們會將完整的字體分辨放在遊戲說明書，但是在不斷玩的過程中，我們也相信遊玩者最後最熟悉到不需要拿出說明書就能知道該字體為什麼字體，而這樣便達到我們的效果了。最後也希望改變學生對國文課很無聊的印象。

參、遊戲目標客戶及預估售價

作為高中國文老師在課餘時間、早自修的國文補充教材，售價為299元。

肆、遊戲專案簡介及設計理念

此款桌遊，以有趣的方式來帶入文字學的課程中，在早自修或是國文課的課餘時間，提供老師在字型部分的另類補充教材，讓高中生在課前用遊戲的方式粗略認識各種字體，遊戲後再搭配老師深入的教學，以達到更佳的教学效果，亦可在教學之後，用於再次複習。我們觀察到以往此類型的桌遊總著重於教學的功能而輕忽遊戲性的樂趣，導致立意良好的效果不大，所以本桌遊亦側重心力在於遊戲的體驗，使遊戲規則簡單易上手，道具不多，有趣又好玩。先吸引住高中生的眼球，再來談桌遊的教育性，並也希望藉此扭轉學生對國文課無聊古板的想法。

此遊戲規則簡單，遊戲時間不長，除了些許的運氣因素之外，也考驗了遊玩者的智慧謀略，彼此同學間的勾心鬥角、討論，這些設計的理由，就是為了讓高中生好朋友間互相遊玩能夠帶來更多歡樂。除了遊戲的推廣意義外，我們團隊希望這款遊戲是能夠真的成為年輕人聚會活動時，願意拿出來玩、真的覺得有趣，且訓練腦力的桌遊。

我們在比大小的基礎上，設計了換牌的遊戲規則，除了謀取自己想要的牌之外，也要阻斷其他玩家拿到想要的牌，考驗了玩家的判斷力，記憶、推測對手的手牌及想要的牌卡的位置。讓遊戲趣味性提高。詳細遊戲規則可參照第柒項。

伍、專題工作分配

一、總召、總企劃：

黃品誠（組長）：負責策畫遊戲內容、設計遊戲玩法、故事設計等等。並分配任務及工作。

二、美術組：

鄭堯：角色卡牌設計、Ppt 製作

王嫻心：角色卡牌設計、Ppt 製作

陳頤：製作說明書、包裝

三、執行組：

黃楷文：負責聯絡廠商、尋找適合字放入遊戲、字卡設計。

四、企劃組：

吳其毅：參與設計環節及討論、期末演講

陸、遊戲故事背景

十七世紀時，海上貿易頻繁，有許多海盜趁此機會打劫商船，賺進無數財富。傳言當年明清時期的大海盜—鄭芝龍，為了以防萬一，將他無數的黃金白銀藏於一座無人小島，並設計了機關，將寶藏封於小島的山洞上，如果沒有湊齊足夠的石刻，便無法開啟寶藏。而後來海上戰亂頻繁，鄭芝龍將這些石刻分開交給部屬保管，爾後顛沛流離，石刻亦流散於世，而這寶藏的故事，也只流傳於少數鄭氏後人的傳說之中。沒想到經過了數百年，一位台灣的船夫出海捕魚時遇到一座無人小島，起心動念上島欲觀覽一番，沒想到竟發現傳說中的山洞，一位鄭氏的後代為了驗證此事，竟開始尋找那些石刻的下落，湊齊了所有擁有石刻的人，這些來自不同背景、職業的一行人就這樣登臨小島，打算要打開寶藏。

到了小島的山洞中，一行人不斷往深處探去，不知走了多深多遠，就見一扇石門擋在面前，上面有五個石刻的凹槽，眾人約定只要誰能打開石門，就能獨享石門後的寶藏，然而不管眾人怎麼試，不斷把自己手裡擁有的石刻，放入槽中，就是無法打開石門。這才發現石門旁有一個古老的箱子，裡面放了數個石刻，旁邊地上刻了幾段字，「寶藏是屬於智慧與運氣兼備的賢者」

此時大家都猜到，要打開石門，必然跟石刻上面刻的奇怪文字有關。然而，眾人都想要獨吞財寶，緊守自己手上的石刻不願意合作，而箱裡的神像也就這樣僵持不下放在那裏。就這樣過了一夜，大家手上跟箱子裡的神像數量都沒有變，但是許多的勾心鬥角，就在這不為人知底下悄悄發生。

柒、遊戲規則及設計

- 遊戲人數：3-8 人
- 遊戲道具：8 張角色卡、50 張石刻卡。

50 張石刻卡分別為：乃、亦、以、好、行、疾、聖、復、聞、歸，共十個字，十個字中分別有五種字體，為甲骨文、金文、小篆、隸書、楷書。故共有五十張。

同個字不同字體的五張，稱為一組，如下，此五張為一組



- 遊戲規則：

- 一、準備階段：

1. 先將卡牌一組一組排好，五張同字不同體為一組，可依據介紹欄是否相同來辨別組別，當遊戲人數為 3-5 人時，依照遊戲人數+1 組，若遊戲人數為 6-8 人時，則遊戲人數+2 組做為起始遊戲石刻卡的數量。假設有 4 人遊玩，則以 4+1，5 組字體的石刻卡放入遊戲中遊玩。若 8 位玩家則 8+2，於放入 10 組字體的石刻卡。
2. 遊戲開始前一人先抽一張角色卡蓋住不讓其他玩家知道，起始手牌為每人五張石刻卡。剩下其他的石刻卡則牌面向下疊成一疊放在中間，此區的卡視為放在箱子中的中立牌。

- 二、一般回合：

在自己的回合中有兩種動作可以任選一種執行，並可額外使用角色卡的效果，角色卡的使用並不算在動作之中。

1. 丟出一張石刻卡到箱子中，放置在牌組最下方，並抽走牌組最上方的牌，此動作所棄置的卡需讓全體玩家看到，抽到的卡則不用。
2. 可挑選一位玩家進行交換，指定一種字體的石刻卡，對方必須拿出那張字體卡（任何字皆可）與該玩家交換，該玩家則隨意拿出一張卡換。如果對方沒有該字體的卡，則可隨意選擇任一字體的石刻卡交換，不必告知沒有此種字體。
3. 發動角色卡。
此兩種動作一回合只能選擇執行一種，發動角色卡不在此限之內，亦可選擇都不執行。

- 三、獲勝條件：

誰先蒐集到同一個字然後五種不同字體者獲勝。

- 角色卡能力列表如下：

- 1.鄭氏後代：連續執行兩次自己的回合。

- 2.偵探：指定一個人的三張手牌給自己看，若遊戲為六人以上則可用兩次。
- 3.盜賊：與一人交換所有手牌。
- 4.警察：使一人角色卡無效，若遊戲為六人以上則可用兩次，可隨時使用。
- 5.演講家：每人隨意交出一張石刻卡供玩家確認，玩家可選擇喜歡的一張拿走，並退還一張不要的石刻卡給該玩家，剩下沒有被選到的玩家可拿回自己的卡。
- 6.預言師：指定一種字體，有此字體者需丟所有此字體石刻卡回箱子，並抽回丟棄數量。
- 7.商人：從箱子中抽兩張牌，再丟棄不要的兩張回箱子。
- 8.政客：向大家徵詢一張卡，如果有玩家有此卡需告知全部玩家。

● 附錄一字形對照

乃、亦、以、好、行、疾、聖、復、聞、歸

由左至右分別是(甲、金、篆、隸、楷)

哪一張為何種字體需自行記得，於遊戲中會用到。

可以記下字體的特徵方便辨識卡牌

歸(甲、金、篆、隸、楷)



聞(甲、金、篆、隸、楷)



聖(甲、金、篆、隸、楷)



復(甲、金、篆、隸、楷)



疾(甲、金、篆、隸、楷)



行(甲、金、篆、隸、楷)



好(甲、金、篆、隸、楷)



以(甲、金、篆、隸、楷)



乃(甲、金、篆、隸、楷)



亦(甲、金、篆、隸、楷)



捌、企劃執行及成本

客製化撲克牌廠商：

我們找撲克牌的客製化廠商協助製作，我們提供甲金篆隸楷的相關字體圖片，作為撲克牌的底，拿掉花紋數字的设计。我們訂購的數量為十一組，總價格為 2275 元。並自行用電腦影印遊戲說明書。

成本為卡牌製作費 2275/11 取 207 加上包裝、影印等費用，成本為 230 元。

(如大量印製能再壓低成本)

玖、專案工作人員名單

黃品誠 (組長)	中二乙	4 0 7 0 1 2 3 4 5
陳頤	中二乙	4 0 7 0 1 2 2 9 2
王佩心	中二乙	4 0 7 0 1 2 0 6 0
黃楷文	中二乙	4 0 7 0 1 2 4 3 6
鄭堯	中二乙	4 0 7 0 1 2 1 8 7
吳其叡	中二乙	4 0 7 0 1 2 4 5 0