



# 桌上遊戲設計


(MATP2013)

**簡介** 設計思維使學生有信心找出解決問題和面對困難的新方法。在課堂上，學生可以利用他們的遠見卓識來創建獨特且可玩的桌上遊戲，以掌控學習過程。通過設計桌上遊戲，學生將面對各種各樣的問題，必須在遊戲完成之前解決這些問題。他們將學習一系列的戰略技能和各種不同的數學技巧來製作成品。

**活動種類/程度** 跨範疇與跨學科課程（程度一）（[代幣課程](#)）


**先備知識** 本課程並無特別要求

**導師** Capstone Boardgame Co.

**對象** 


- 小四至小六香港資優教育學苑學員
- 名額：20

**授課語言**  粵語及中文筆記


**證書**  學員必須達到以下要求方能完成此課程，並獲發電子證書：

- ❖ 出席最少5節課堂；及
- ❖ 於課程習作中表現良好。

在課程結束後，導師會根據評分準則選出一份最佳作品並邀請製作公司把該作品做成實品，得獎組別的組員須完成此課程才會獲學苑贈送製成品乙份，以作紀念。

**預期學習成果**  完成本課程後，學員應能：

1. 欣賞設計桌遊的創意及細緻過程；
2. 運用部份數學及基本設計概念，闡釋自己的遊戲設計，並分析其他人的遊戲設計；
3. 明白人際溝通及協作學習的重要性。

**甄選**  請作答於網上報名表格的甄選題目  
\* 甄選題目旨在讓學員對所報讀的課程內容及程度有更深入的了解。題目必須由學員作答。學員只可作答一次，報名表格一經提交，學員不得更改答案。學苑將根據學員的答題表現甄選同學。只有於作答甄選問題中，能夠顯示其學習動機以及桌遊和數學知識的學員方可參加此課程。

**截止報名日期** 2020年5月11日 正午12時

**報名結果發佈日期** 2020年5月22日

如學員於截止報名日期後取消報名，其代幣將不獲退還。

# 日程表



課節	日期	時間	地點
1	2020年8月17日 2020年10月24日	上午 9:30 至下午 12:30	Capstone Board Game Company*
2	8月18日 10月31日		
3	8月19日 11月7日		
4	8月20日 11月14日		
5	8月21日 11月21日		
6	8月22日 11月28日		

\*地址：銅鑼灣軒尼詩道 438-444 號金鵝商業大廈 23 樓 A 室 ([地圖](#))

## 課程例子



遊戲人數: 2-4人  
遊戲時間: 約20分鐘  
適合對象: 8歲以上

在弱肉強食的遠古時代中，為證明「勝者為王，敗者為寇」。只有在戰鬥中勝出的恐龍，再將精銳的恐龍收歸為門下，便能成為真正的「恐龍之王」。

### 遊戲配件：

恐龍卡 49 張 (每款顏色各7張)



所有在卡牌上的恐龍資料及數據是按維基百科記錄的。

### 遊戲目標：

收集到指定數量恐龍組的玩家獲勝。

### 遊戲設置：

- 將所有恐龍卡洗勻後形成抽牌堆，每人抽取5張恐龍卡成為手牌。
- 由年紀最小的人開始進行遊戲。

### 4人遊戲設置：



### 遊戲流程：

- 輪到回合玩家時，選擇1名玩家進行對決。玩家各自從手牌中選擇1張牌，牌面朝下放在桌面。

- 當雙方預備好後，一起打開恐龍卡進行對決。

速度  
強度  
平均身長  
平均體重  
出現年份

**對決規則：**  
每張恐龍卡上都印有「強度」及「速度」。一場對決中，打出強度較高恐龍卡的玩家獲勝。

### 例子：

暴龍「1」比棘龍「2」的強度較高，所以暴龍「1」勝出這場對決。

若雙方強度相同，則以速度較高者獲勝。

### 例子：

雖然2張牌的強度相同，但異特龍「5」比異特龍「1」的速度為高，所以異特龍「5」勝出這場對決。

合作攻擊 (只可用於紫色迅猛龍卡)



### 例子：

在進行對決期間，若從手牌中多出一張迅猛龍卡，便可即時獲勝。

\* 若多於一名玩家使用合作攻擊，玩家可選擇其中一張牌作比較，速度較高者獲勝。

- 勝出的一方選擇將這次對決的其中一張恐龍卡面朝上放在自己面前視為收集到的恐龍卡，另外一張放至棄牌堆。

## 查詢

如有查詢，請致電 3940 0101 選擇語言後，按「1」字與我們聯絡。