

文字學第二學期專題

《古文石刻》

選擇製作《古文石刻》這款桌遊的動機？



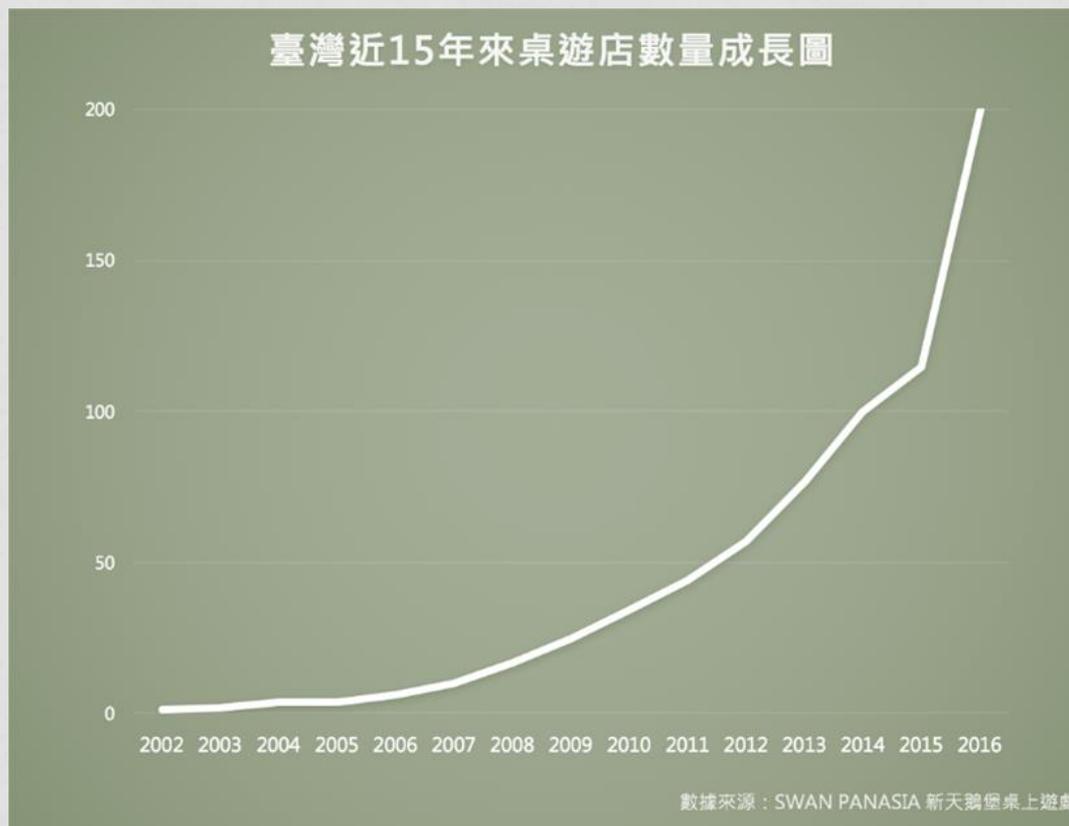
- ◆ 國外與國內的桌遊市場情況
- ◆ 台灣桌遊的產業優勢



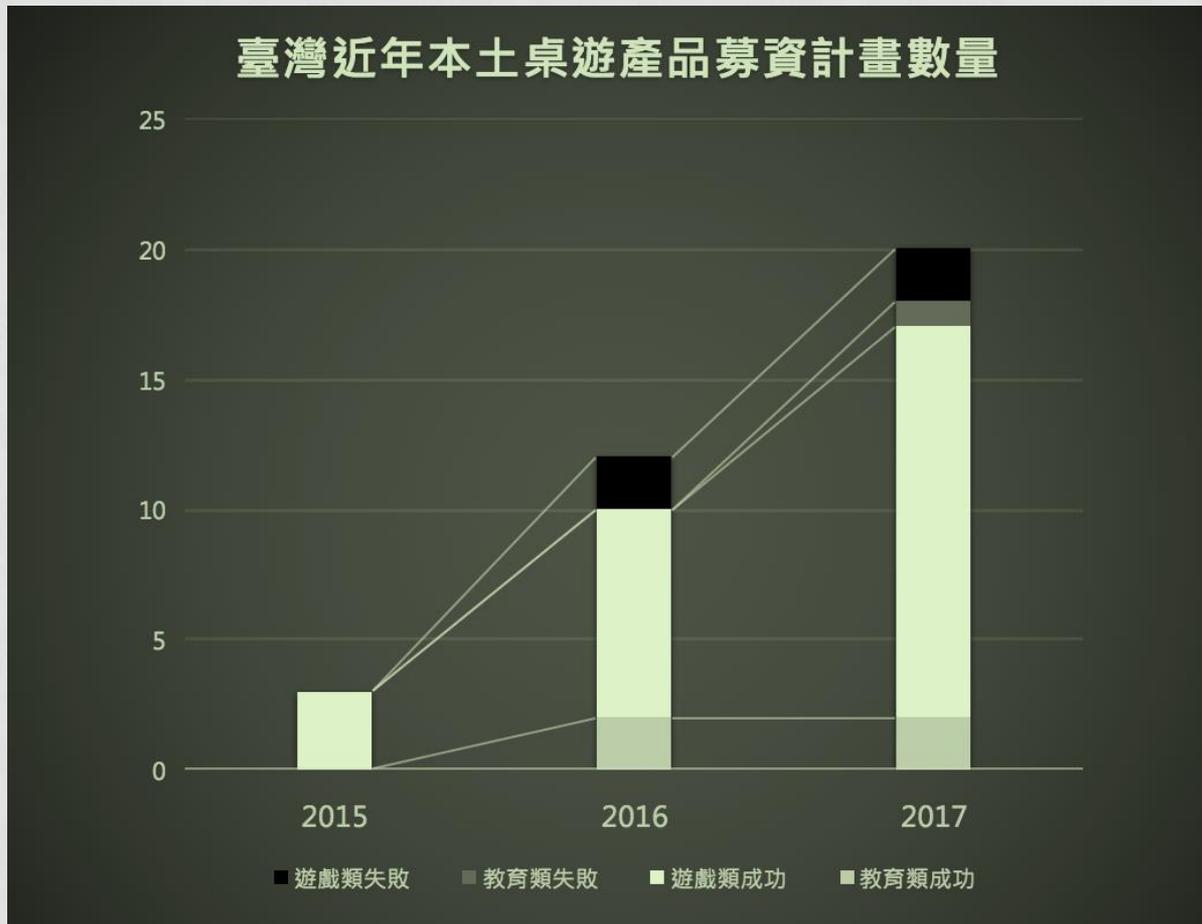
碧湖國小劉輝龍老師將桌遊與數學結合，在教學現場運用桌遊。

看見台灣桌遊市場

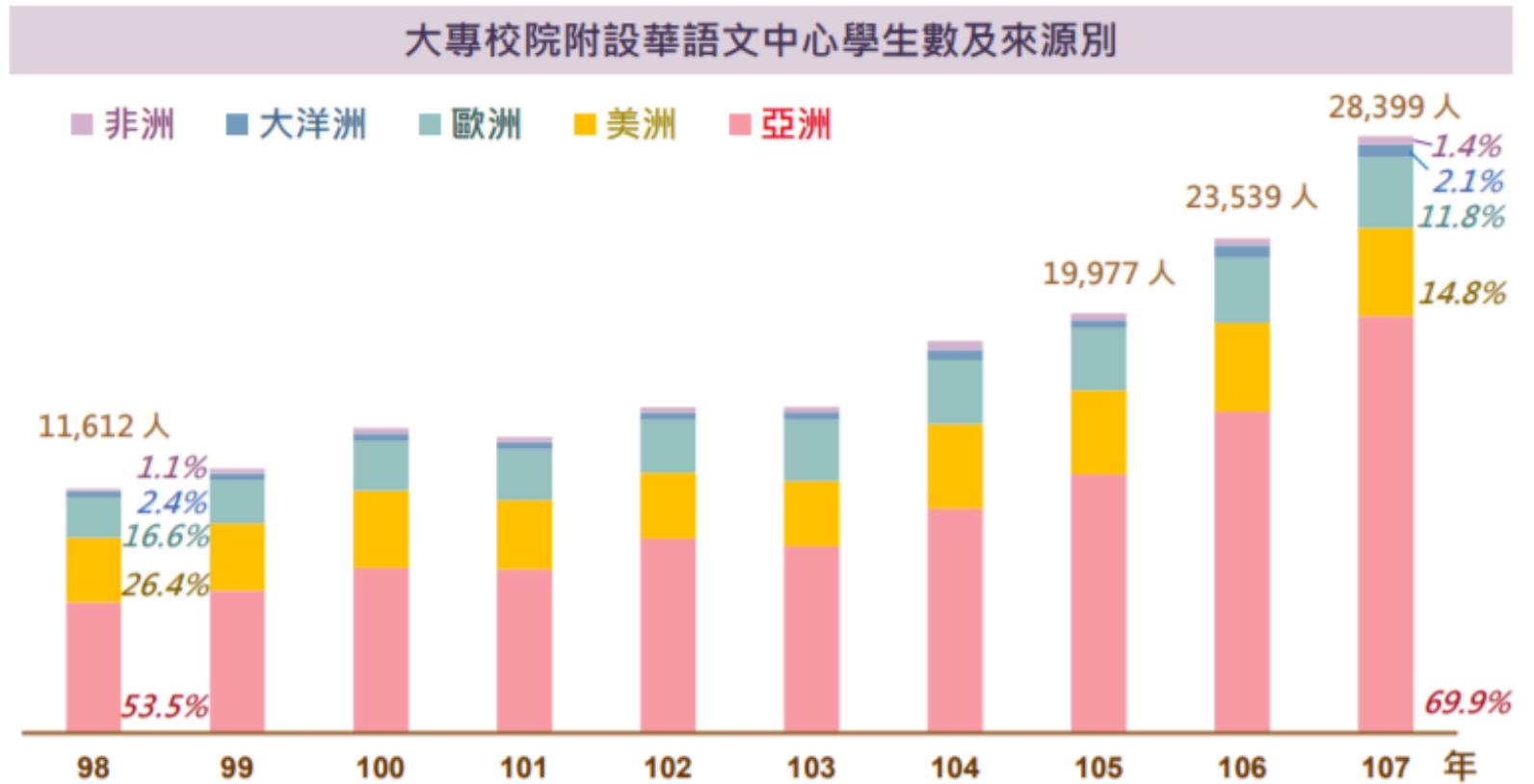
台灣桌遊店一直穩定存長，近兩年成長已較過去快速。



桌遊市場的成長



華語文教育市場在成長



(學習華語文人數逐年上漲)

華語文教育市場在成長

對外華語教學能力認證考試報考及獲證人數



資料來源：教育部國際及兩岸教育司

(華語文教師報考人數漸漸攀升)

《古文石刻》產品介紹

產品特色、產品價值

產品特色

漢字源流教學法

- 漢字圖畫性
- 配合老師教學課程
- 引起學生興趣

解決教育遊戲弊端

- 遊玩重複性
- 遊戲性不足
- 沒人想玩

有趣性

- 規則簡單好上手
- 角色卡製造意外
- 蒐集策略

產品價值

漢字流變文化

外籍生感情聯繫，師生互動

漢字教學

《古文石刻》成品一覽

角色卡、字卡，說明書、外裝

「角色卡」第一版→第二版



「角色卡」第一版→第二版



偵探 Detective

指定一個人的三張手牌給自已看。
若遊戲為六人以上則可用兩次。
*Designate one person to show yourself 3 cards.
If the game is more than six players,
it can be used twice.*



盜賊 Thieves

與一人交換所有手牌。
Exchange all of your cards with one person.



警察 Police

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。
*Invalidate one character card.
If the game is more than six people,
it can be used twice and can be used at any time.*



演說家 Speaker

各玩家舉牌亮各一張手牌，
演說家在觀看後挑選其中一張牌手中的卡牌交換，
剩下沒有被選到的玩家可以拿回自己的卡。
*Each player has to discard one card. You can pick
one and exchange with one of yours. Those who
aren't selected can take their own cards back.*

「角色卡」第一版→第二版



政客 *Politician*

向大家徵詢一張卡，
如果有玩家有此卡請告知全部玩家。
*Ask everyone for the card.
If you have this card,
you need to inform all players.*



預言家 *Prophet*

指定一種字體，
有此字體者將各用此字體卡片各回若干，
並抽回同等數量。
*Choose a font. The one who has the font have to
discard all the font cards and draw back
the quantity which discarded.*



鄭氏後代 *Descendants of Zheng's*

該回合可執行兩個動作。
You can perform 2 actions in this row.



商人 *Merchant*

從箱子中抽兩張牌，
再各棄不要的兩張回箱子。
*Draw two cards from the box,
then discard two unnecessary cards back to
the box.*

「遊戲卡」第一版→第二版



「遊戲卡」第一版→第二版

甲骨文



金文



篆書



隸書



楷書

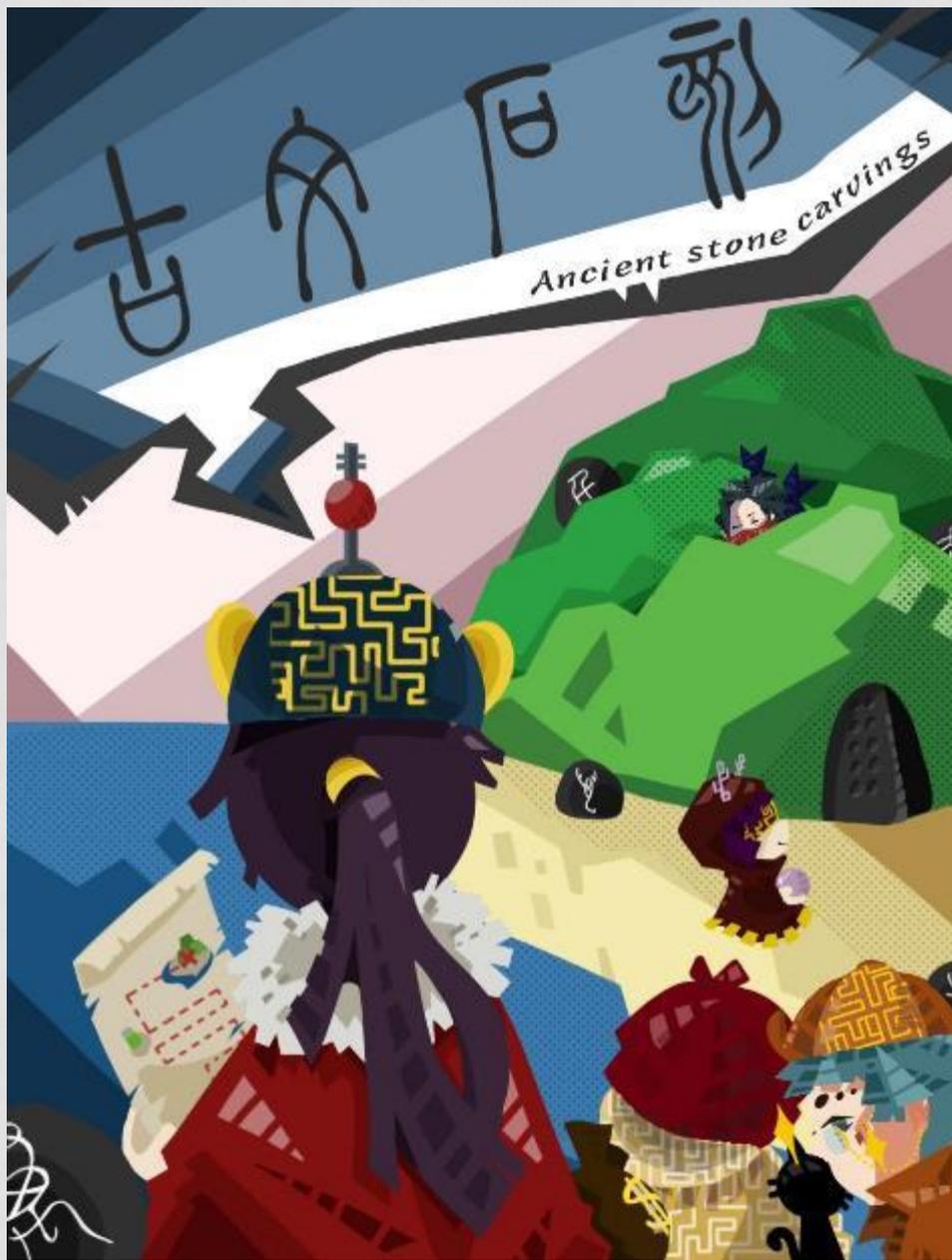


新增羅馬數字做參照



每個字型都有不同顏色以作區別





「說明書」封面

內頁（中英對照）

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，賺盡無數財富，傳言當年明清時期的大海盜—鄭芝龍，為了以防萬一，將他無數的黃金和銀錢藏於一座無人小島，並設計了機關，將寶藏封於小島的山洞中，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，爾後隨波流離，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陸小島，打算要打開寶藏。

到了小島的山洞中，一行人不斷往深處探索，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，眾人的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，而箱裡的石刻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石刻數量都沒有變，但是許多的勾心鬥角，就在這不为人知底下悄悄發生。

Story

In the 17 century, sea trade was quite frequent; therefore, lots of pirates took the opportunity to rob other boats and earned countless wealth. It's said that Zhilong Zheng, the famous pirate born in Ming and Qing Dynasties, archived the treasure in the cave of island. The trigger would be opened only if the stone carvings were completed. After that, the wars on the sea constantly broke out, Zhilong Zheng gave those stone carvings to his subordinates. Along with the stone carvings distributed in many places, the story of the treasure has walked into the history. However, after hundreds of years, a Taiwanese fisherman found the island when he was fishing. To his surprise, he found the legendary cave. A descendant of Zhilong Zheng started to find those stone carvings in order to verify this legend. He gathered all the people who had those stone carvings to go to the island and prepared to open the treasury.

After arriving the cave of island, everyone walked to the deep. Unconsciously, they saw a stone door with five grooves. They made a deal that the person who opened the door could take away the treasure. However, no matter how everyone tried, the stone door still couldn't be opened. At this time, they found an old box with lots of stone carvings. Beside the old box has a sentence "The treasure belongs to the sage who have wisdom and courage."

This moment, everyone guessed that the key of open the door was related to the strange words which engraved on stone carvings. Yet, nobody wanted to give out their stone carvings and the atmosphere also became tense. Everyone wanted to own the treasure by himself. After the night, the quantity of the stone carvings didn't change. But, a lot of intrigues quietly began.....

(遊戲故事背景)

《古文石刻》試玩

輔大華語文中心、世新華語文教師

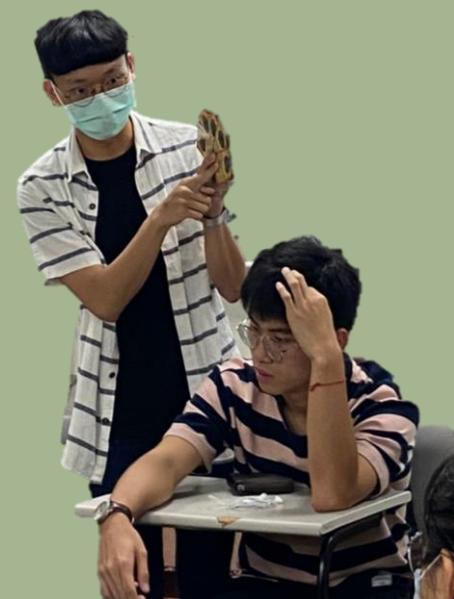
流程

老師教學

規則講解

開始遊戲

世新大學第一次學生試玩(進階班)



世新大學第一次學生試玩(進階班)



(第二次遊戲時將主持交給世新學生)



遊戲帶入教學



世新大學第二次學生試玩(初階班)



世新大學第二次學生试玩(初階班)



(過程因角色卡技能而有所逆轉，產生遊戲趣味!)



世新大學第二次學生試玩(初階班)

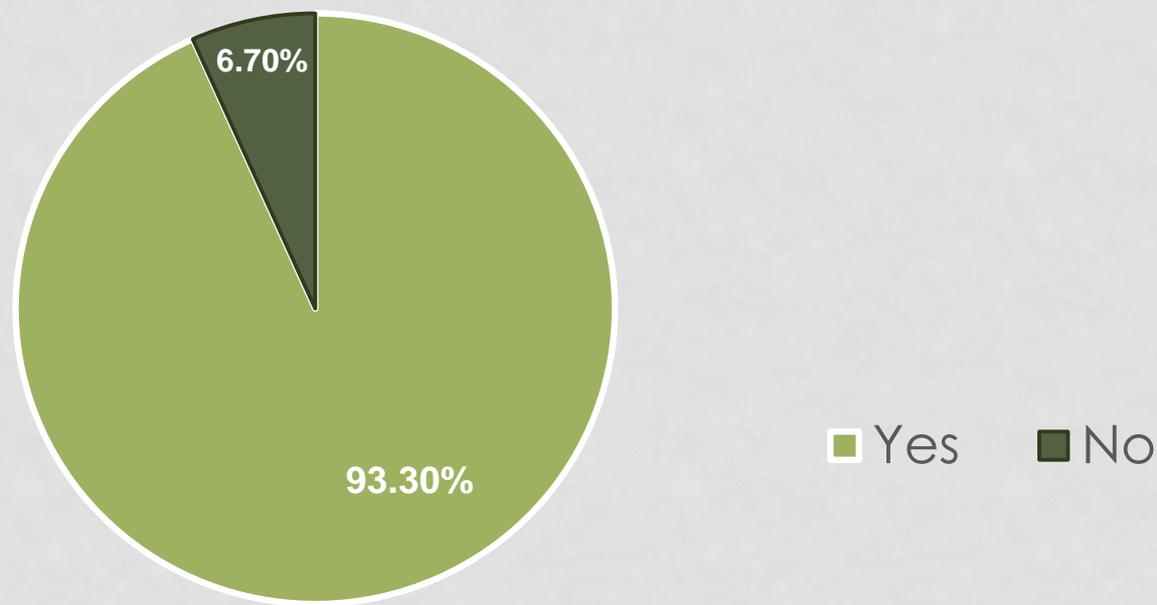
三次遊戲勝利者



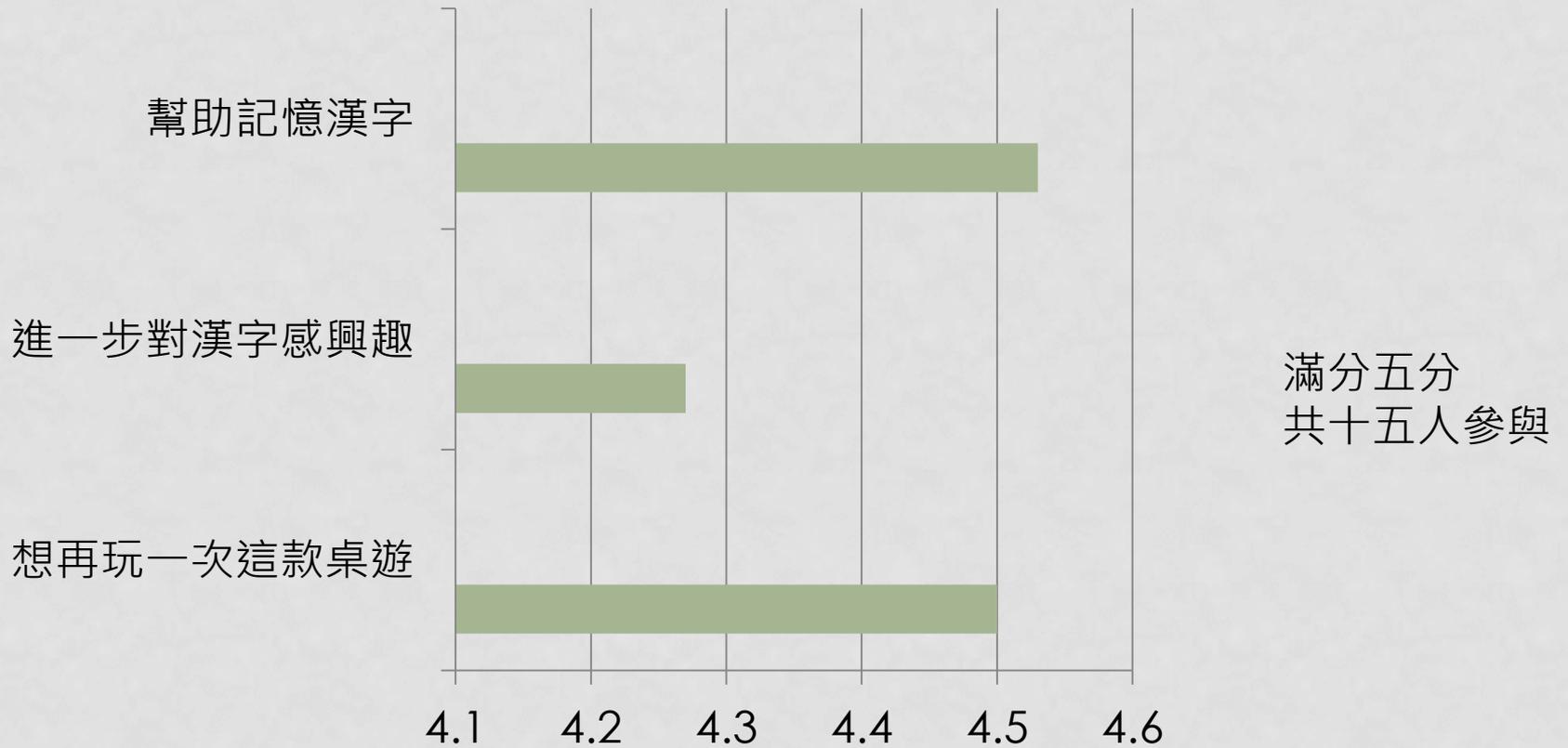
(獲得兩次勝利，得意的笑容。)

學生回饋(共15人)

希望老師使用這款桌遊上課的學生意願



學生回饋



學生回饋

針對桌遊	給予評分
整體美術設計	遊戲卡平均4.4分 人物卡平均4.5分
規則清楚度	七成的人給予滿分5分 平均4.47分
願意購買的價格	平均大約290元

世新老師回饋

針對桌遊	給予回應
整體美術設計	遊戲卡5分 人物卡4分
遊戲是否有趣	5分
是否對漢字文化有推廣的助益	4分
是否對教學有幫助	能設計更多說中文的環節
是否願意提供此桌遊給學生使用	5分
願意購買的價格	300元

輔大老師回饋

老師意見	回應
學生可以從羅馬數字及顏色判別字體，不必動腦，缺少策略	1.遊戲體驗 2.交換卡牌、揣測對手
加入太多漢字特色	依據六書分類選字
遊戲可以在五分鐘內結束	遊玩人數與建議人數

產品可行性

市場在成長

產品可獲利

評價良好



王嫻心

與業師聯繫、追蹤進度、確認成品、翻譯所有遊戲用字、印製、找資料

黃品誠

制定專案目標、追蹤進度、確認成品、協助字卡設計、聯繫、印製

鄭堯

聯繫繪師、角色卡及說明書的美術設計、印製、製作ppt

黃楷文

尋找遊戲卡之資料及選用字、企劃書文稿

吳其叡

設計字卡美術、上台報告

陳頤

翻譯所有遊戲用字、聯繫華語文中心、製作ppt