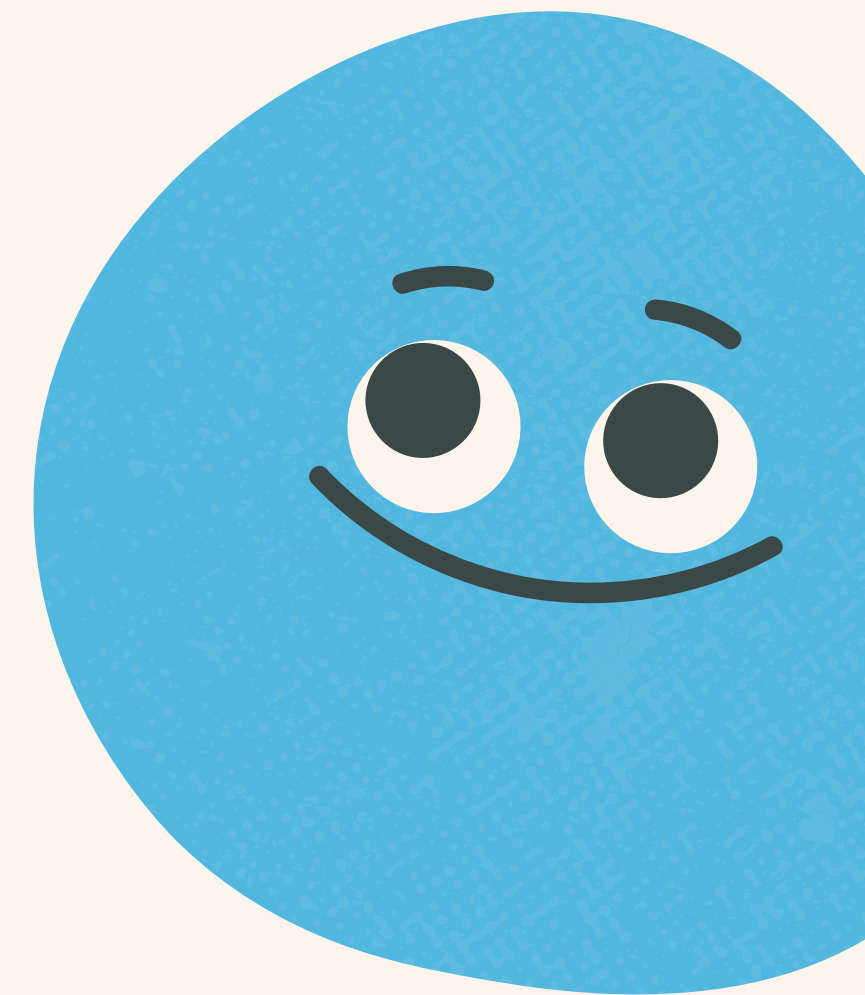


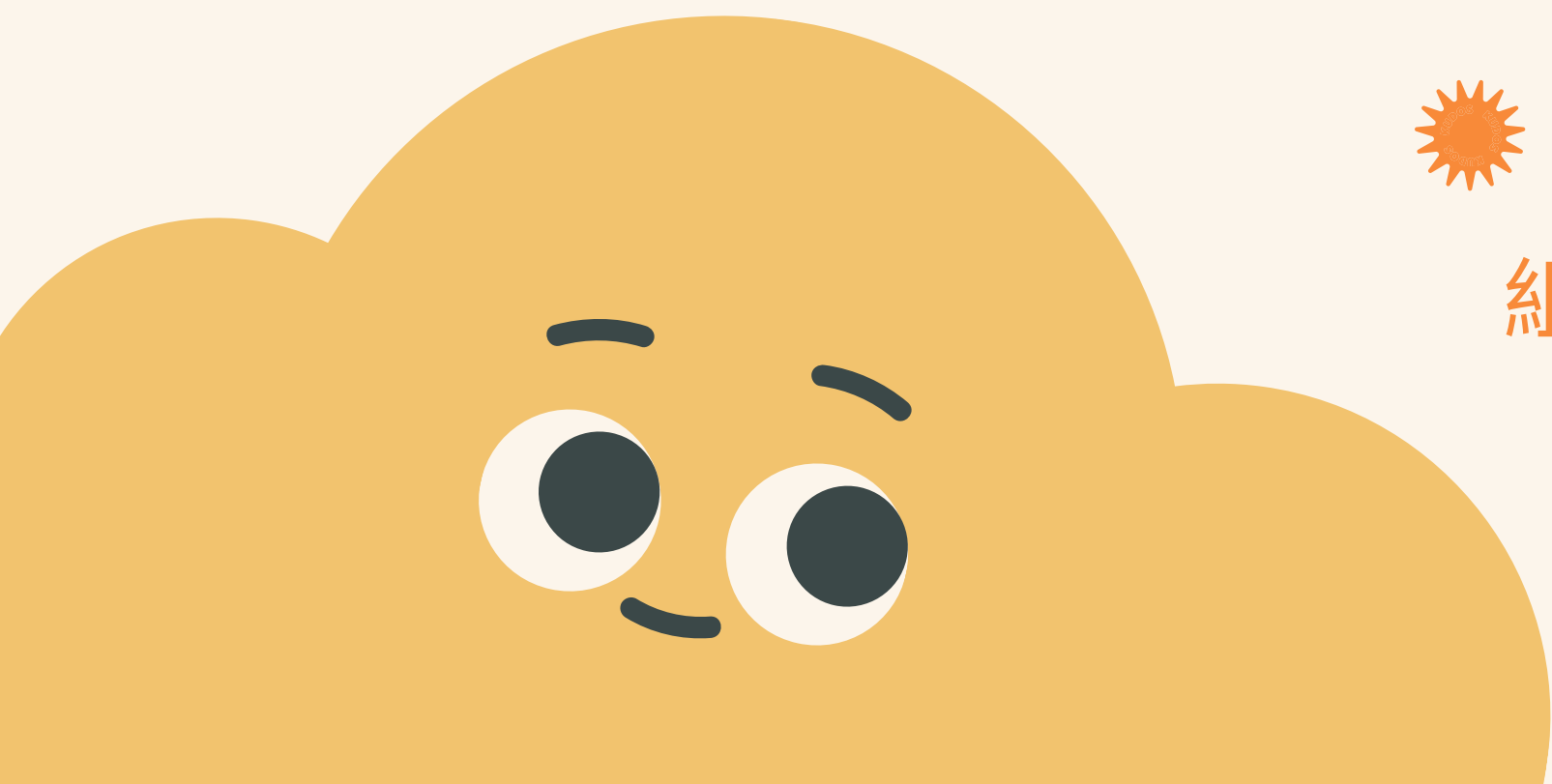
妙語讀書人

--那些出在課本近代文學作家

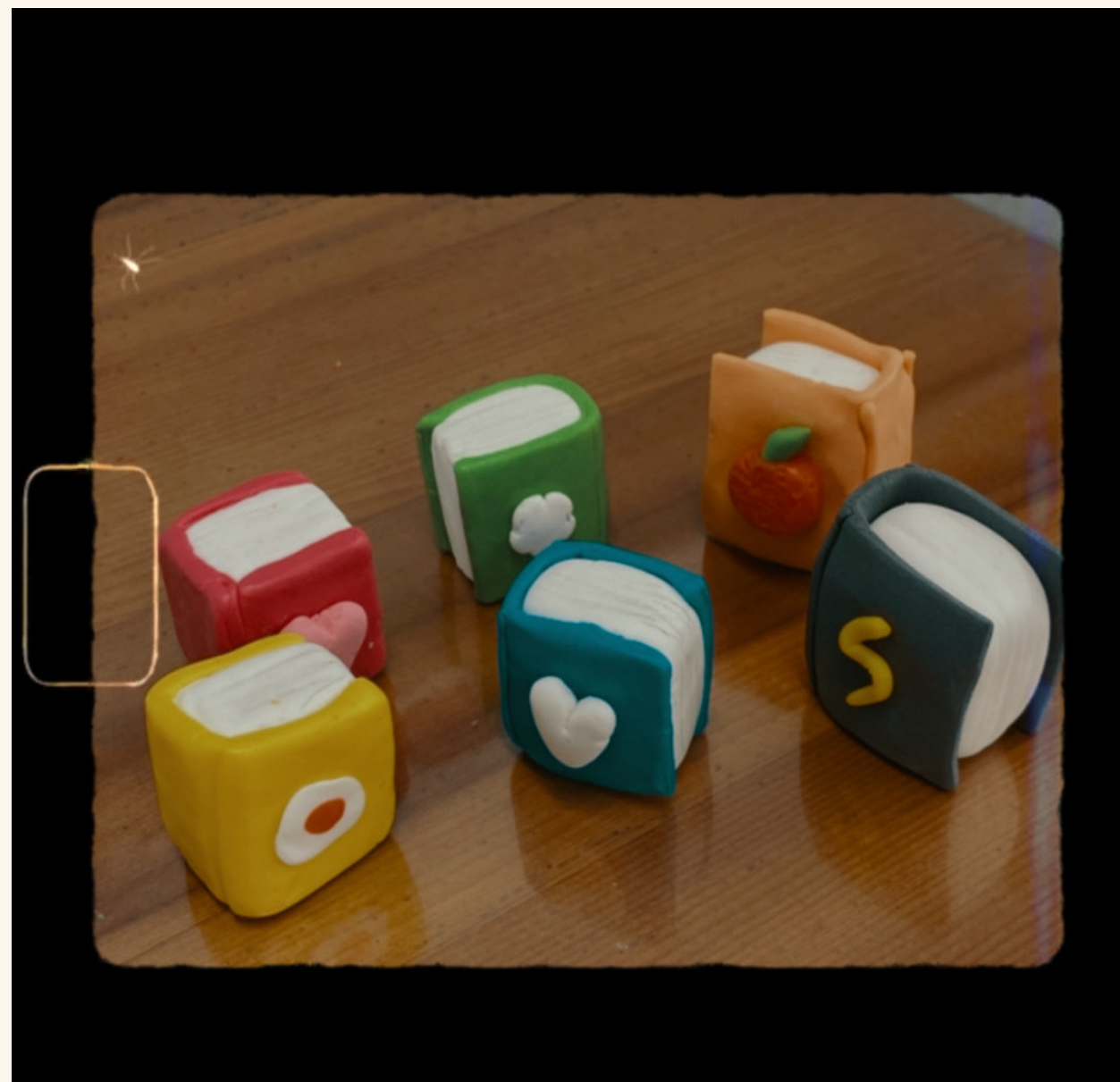


☀ 第四組

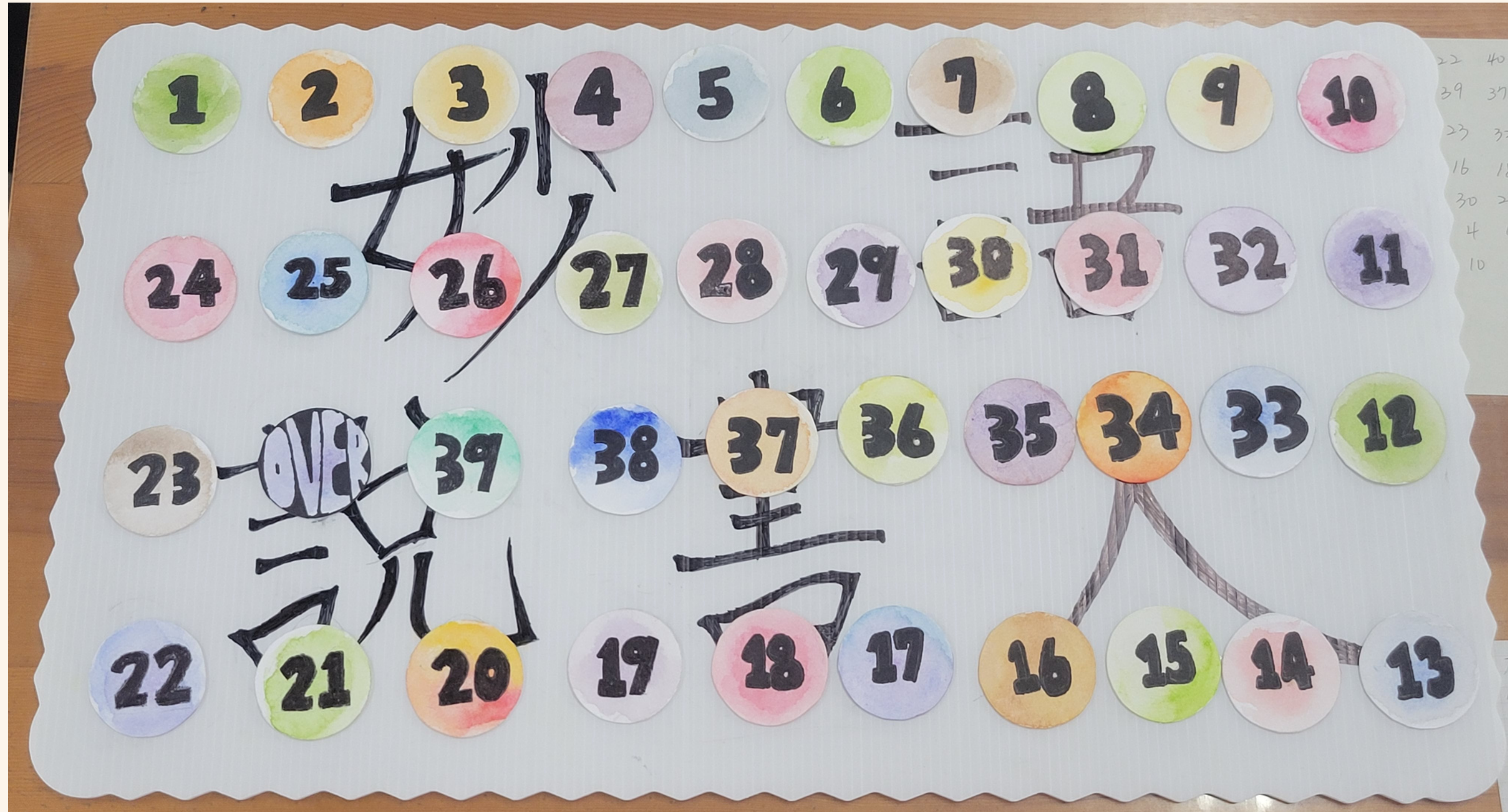
組員：鄭官宜 簡子璇 陳紫妍 古珮妤 陳祈臻 吳昀錚



☀ 遊戲材料： pp板一張 厚紙板四開三張 黏土 卡套



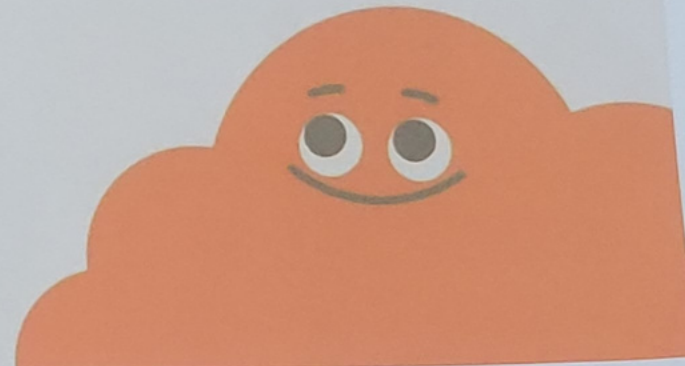
遊戲板



說明書

☀ 遊戲設置：

- 每位玩家獲得1個書本造型的分數標記，並放置於記分圖版上數字0的位置。
- 將40張紙牌洗勻後發予每位玩家5張手牌，其餘紙牌面朝下作為牌庫。
- 每位玩家拿取對應分數標記顏色的投票標記。
- 隨機選擇一位玩家成為起始玩家。

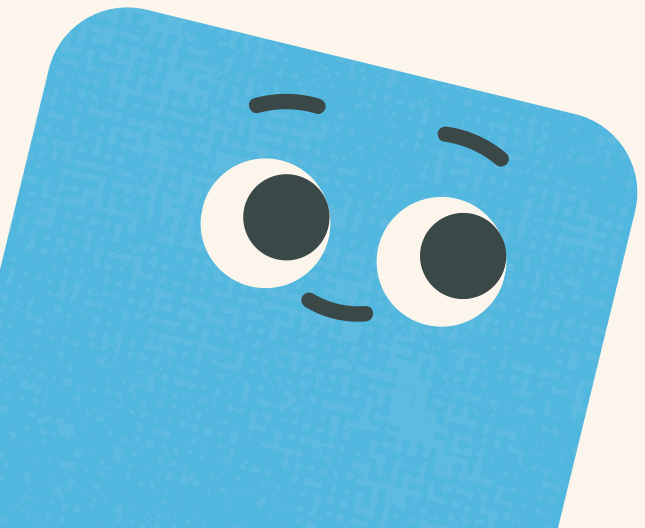


遊戲卡牌



🌟 遊戲設置：

- 每位玩家獲得1個書本造型的分數標記，並放置於記分圖版上數字0的位置。
- 將40張紙牌洗勻後發予每位玩家5張手牌，其餘紙牌面朝下作為牌庫。
- 每位玩家拿取對應分數標記顏色的投票標記。
- 隨機選擇一位玩家成為起始玩家。



🌟 遊戲方法：

1. 說書出題

當前回合行動的玩家(讀書人)挑選手中的1張牌面朝下放在自己面前，並對這張牌進行描述。

這個描述可以是一個字、一個詞、一句話、一首詩、一首歌、甚至只是個聲響。

但盡量不要太直接或太模糊，
以免等等一分也拿不到的慘況發生。



2.進行混淆

其他玩家各自從手中挑選1張牌，並面朝下放於讀書人的面前。

玩家挑選的牌盡量呼應讀書人的「描述」，因為你出的牌是來欺騙其他玩家的。

當所有玩家都出牌後，讀書人將這些牌拿起並且洗勻，然後再面朝上放於桌上



3.進行投票

說書人說明每張的編號(例如從左到右分別為1-5號)後，開始進行投票。

其他玩家必須猜測讀書人所出的牌是哪一張，並且將對應號碼的投票標記面朝下置於面前。

注意，讀書人不必進行投票，投票的玩家不能投自己剛出的那張牌。

剛所有其他玩家都已確定好自己選定的答案後，一同將投票標記的號碼公開。



4.公布解答

♀ 讀書人公布正確解答，也就是他所出的是哪一張牌。

5.計算分數

依照不同的情況，會產生不同的結果。

♀ 如果所有玩家的答案都對或是都錯，那麼表示說讀書人不ok，讀書人0分而其他玩家皆得3分。

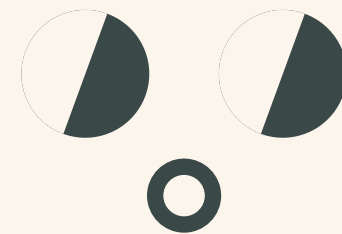
♀ 讀書人的分數由猜對的人計算（例如：猜對4人加四分）

♀ 接著，非讀書人玩家所出的牌有人選作答案的，每有一位玩家選，該玩家便得1分。

徐志摩	康橋、水中水草、飛機、詩人、散文作家、留學、新月派
琦君	鄉愁、懷舊、桂花、月光餅、童年記趣、橘子紅了、散文、水是故鄉甜、玻璃筆、髮髻、髮油
余光中	詩歌創作、鄉愁、悲憫情懷、藍星詩社、抒情傳統、璀璨的五彩筆、散文作家
廖鴻基	海洋文學、鯨豚、散文家、討海人、散文作家、
林文月	翻譯日文、散文、飲食文學（飲膳札記）、《源氏物語》
張曉風	散文、甜美溫柔、辛辣諷刺、地毯的那一端、愁鄉石、
簡嫚	雨的樂章、女兒紅、水問、誰在銀閃閃的地方，等你、犀利與婉約的當代散文大家、
朱自清	橘子、背影、車站、散文、荷塘月色、
張曼娟	散文、芒果、海水正藍、女兒的嫁、笑拈梅花
魯迅	阿Q正傳、狂人日記、吶喊、木板刻畫、篆刻、散文、民族魂、
胡適	外交部長、白話文運動、嘗試集、差不多先生傳、散文、

心得感想：

在這次的桌遊製作過程中，認識到非常多作者的故事以及作品風格，增加了對現代文學有更深入了解，讓對於國文沒興趣的人可以藉由遊戲的方式引發好奇心。



分工

遊戲構思：12鄭官宜,20簡子璇,23陳紫妍

31古珮妤,32吳昀錚,36陳祈臻

成品製作：12鄭官宜,20簡子璇,23陳紫

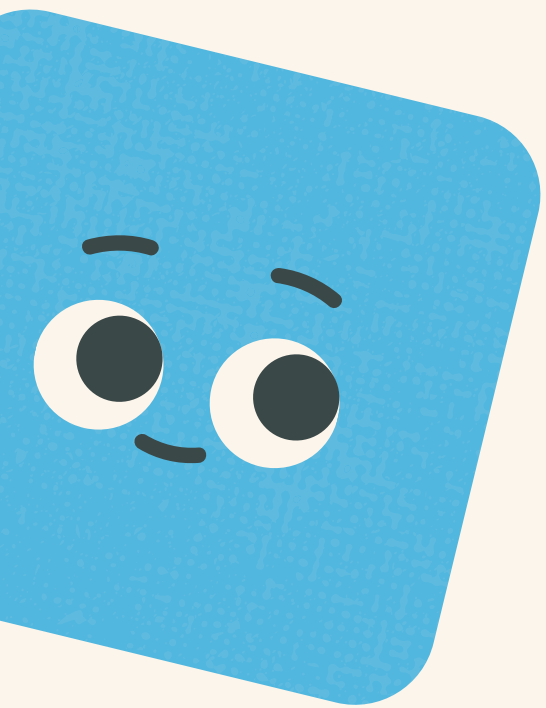
31古珮妤,36陳祈臻

材料購買：12鄭官宜,20簡子璇,23陳紫妍

31古珮妤,36陳祈臻

ppt製作：23陳紫妍

報告者：32吳昀錚



謝謝大家

