

《全台文教擴散計畫—黑水溝傳奇桌遊交流賽》

— 台語沉浸式學習 × 在地文化體驗 活動簡章



一、活動目的：

在地文化的記憶，本土語言的學習，需要多元有趣的學習方式。為傳承文化根基，落實教育扎根之理念，期望透過桌遊交流賽參與，玩中學寓教於樂讓兒童自遊戲中學歷史、懂合作、練習說台語感受文化底蘊。從 3C 科技產品拉回激發人際溝通能力並建立團隊合作情誼。

鼓勵師生在自然情境脈絡下使用閩南語，沉浸在本土語文氛圍中。

以《黑水溝傳奇》教育桌遊及競賽交流為學習載體，建構非正式教育體驗場域導向寓教於樂之教育目標。結合臺灣歷史、文化與母語教育內容，透過遊戲體驗式學習模式，建構深化素養補充課堂教學不足，落實素養導向學習與文化教育向下扎根之教育政策目標。

主題：

「黑水溝傳奇」桌遊融合「遊戲式學習」關懷教育設計，是一款以台灣歷史為主題的策略合作之教育桌遊，據文化部補助影視 IP 改編，融合媽祖文化、族群融合、航海歷史等元素，並以日系動漫風格呈現，融合台灣古地圖及歷史知識，象徵台灣文化多元族群共融的精神，推動文化永續。

首創導入桌遊學習台語互動玩中學，卡牌附台語說書人語音導覽與

羅拼音。兼具教育性、互動性與在地文化特色。



二、辦理單位：

指導單位：臺北市政府教育局

主辦單位：中華天下父母心關懷促進會、臺北市古亭商圈發展協會

協辦單位：臺北市政府教育局國民教育地方輔導團、臺北市鄉土教育中心、風和桌遊空間、華玲影視有限公司、TSEA 台灣看見教育協會

三、活動日期時間：

115 年 5 月 16 日（星期六）13：30~17:00

四、活動地點：

臺北市萬華區廣州街 101 號(臺北市鄉土教育中心)

五、活動內容：

以《黑水溝傳奇》教育桌遊與競賽交流形式為核心，結合台灣歷史教育、母語學習與遊戲式的學習理念，建構學童可參與、可體驗、可實踐之非正式互動學習場域，落實文化教育向下扎根之政策目標與展現能力之公共參與平台，促進學童文化認同與本土語言使用。

透過桌遊競賽結合台灣歷史、文化信仰與策略合作，引導兒童於沉浸式學習情境中，主動探索鄭成功渡黑水溝及台灣開拓歷史，培養歷史理解力、文化素養與在地認同，促進學童於非正式學習場域中累積成長經驗，落實「玩中學、學中記」之學習精神。



六、報名辦法：

(一)報名時間：即日起至115年5月11日（星期一）或額滿為止。

(二)報名方式：活動通網路報名(掃描右方 QRcode)
前 48 名依報名順序優先錄取(通知受理報名與否)，若
當天有釋出名額可接受遞補報名。



(三)報名資格：國小、國中學生及親子免報名費

七、參賽須知：

(一) 賽制辦法(詳閱第 3 點：遊戲規則書說明)

三對一陣營合作策略桌遊，玩家將分別扮演由鄭成功、漢人、原住民所組成的「鄭氏聯軍」，與扮演荷蘭人的「荷軍」形成兩大陣營，對峙攻防。以成功佔領或防守普羅民遮城與熱蘭遮城為目標取得勝利。

1.每組 4 名玩家：採三對一合作制（鄭氏聯軍 vs 荷軍）。

鄭氏聯軍－鄭成功、漢人、原住民 VS 荷軍陣營（揆一）總督



2. 10 回合制，每場約 60 -75 分鐘（含設置與結算）。

3.使用遊戲規則書及固定劇情卡。

※(掃描右方 QRcode)

詳如下(遊戲規則說明書電子檔雲端)



<https://drive.google.com/drive/folders/1UeArjATbILymE4wApK2D0o0RRBEcC9cR?usp=sharing>

4.勝負判定

聯軍勝利條件：

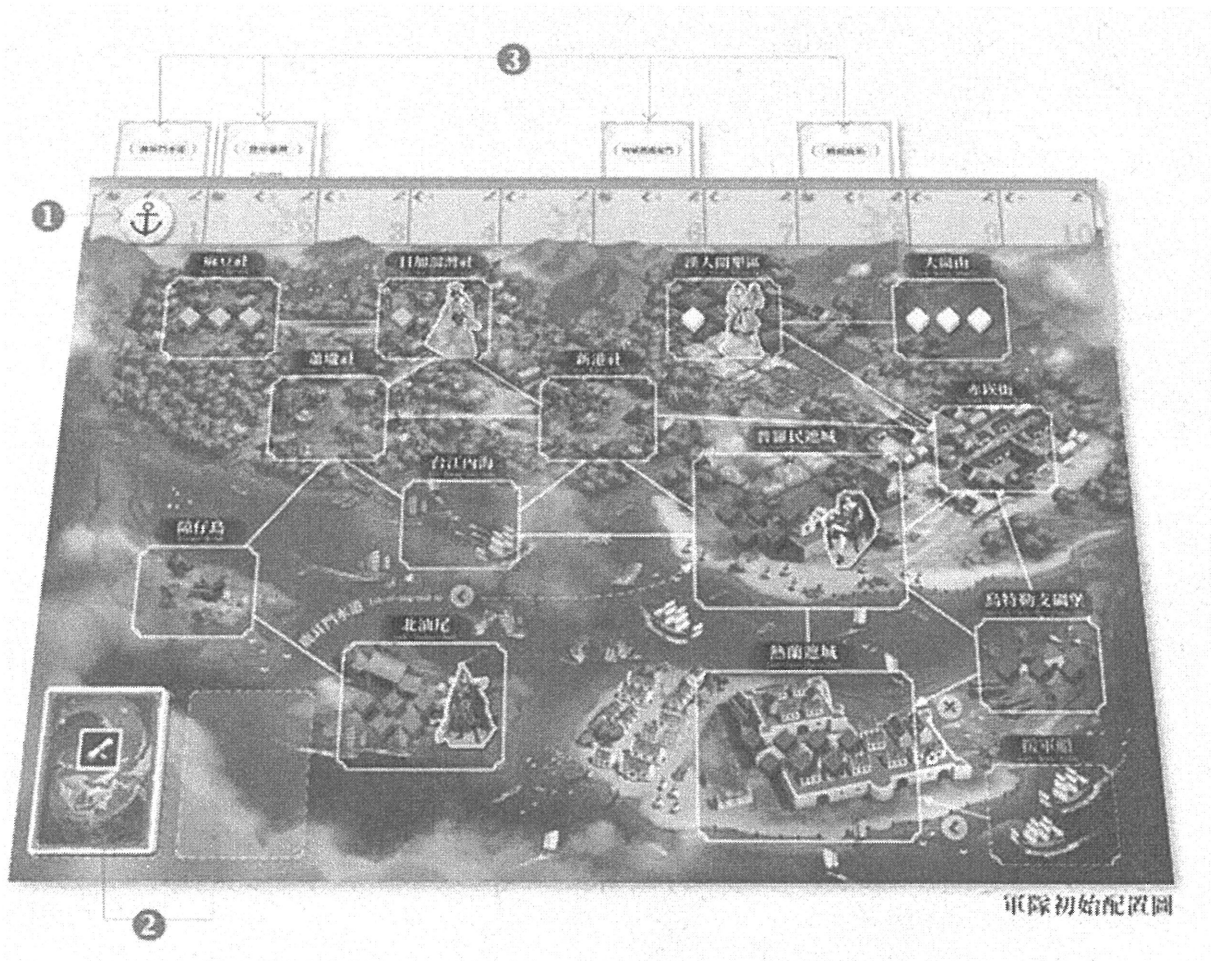
於第十回合前同時佔領「普羅民遮城」與「熱蘭遮城」

三名聯軍共同擲筊擲出「聖杯」者晉級決賽

荷軍勝利條件：

聯軍未達成上述條件，則荷軍（揆一）獲勝。

第十回合結算時至少守住一座主城，或於「北汕尾」成功徵兵一次



(二) 晉級方式（擲筊晉級制）

1. 每組 4 人比拚十回合，各桌依勝負決定 1 名選手晉級參加決賽：

▸ 荷軍獲勝時：該名荷軍玩家直接晉級。

▸ 鄭氏聯軍獲勝時：三名聯軍共同擲筊。

→ 擲出「聖杯（一平一凸）」者晉級決賽。

→ 若多人擲出聖杯，再擲一次；若仍平手，以骰點高者晉級。

2. 每組取一名勝利者，再繼續擲筊，依聖杯數決定名次

擲出聖杯最多的天選之人（聖筊之王）為冠軍。



桌遊交流賽前進文大 學子玩中學台灣歷史

(三)比賽流程

1. 賽前隨機決定桌次與陣營。
2. 由裁判主持「成功啟航祝禱儀式」，全體玩家擲筊祈求媽祖庇佑。
3. 依遊戲規則進行十回合對戰。
4. 若時間到則即刻進行結算階段。

(四)競賽秩序及注意事項

1. 參賽者得以「個人」進行參賽，或「組隊」方式參與競賽。
2. 為保持比賽流暢，每人於攻防階段出牌時間計時 1.5 分鐘，逾時則強制換下一位選手。
3. 競賽過程中，參賽者如需擲筊或擲骰子，當擲筊無法辨識或骰子不能清楚顯示點數、被擲出遊戲桌外，都需要重擲。
4. 在比賽過程中如對規則有爭議，可以舉手向裁判反映，經裁判裁決，選手不得對裁決結果有異議。
5. 遵守各項賽則，比賽中一切依照裁判判決，如對判決有爭議，請於比賽中向裁判反應。
6. 在比賽過程中如有發現其他選手作弊或妨礙比賽進行之嫌疑，可以舉手向裁判反映，如有爭議，以裁判判決為優先。

7. 敬請各參與者遵守以下各點規範，秉持著運動家精神來參與競賽，如經勸阻後仍違規將取消選手比賽資格。
8. 本競賽期間，若做出任何不君子的行為或不尊重比賽的行為，主辦單位有權立即取消該選手資格。
9. 務必遵守各項比賽賽程時間，準時到比賽場地並進行比賽，完成報到後，始得參加比賽，並請勿擅離比賽現場。
10. 請參賽者愛惜遊戲物品，如有任何損壞，則以原價賠償。
11. 為維持比賽之公平性，不符合各項規定及本規則內所載之任何規定者，不予受理、不予評審。主辦單位有權決定最後申訴之結果。
12. 報名參賽即視為同意將參與本次比賽活動期間之肖像權，無條件授權主辦單位及主辦單位授權之第三人，進行全程攝錄影、複製、製作各式文宣，或於電視、廣播及網站重製、公開播送、公開傳輸及進行其他必要之改作、重製、編輯等非營利之推廣運用。
13. 主辦單位保留終止、修改、取消本活動以及相關內容變更、解釋之權利。

(五)比賽獎勵

(1、2 梯次晉級勝利者，合計取前 3 名)

冠軍(勇者之戰天選之人)	桌遊一套(價值 4300 元)、獎狀乙紙。
亞軍	獎金 2,000 元、獎狀乙紙。
季軍	獎金 1,000 元、獎狀乙紙。

參加獎：周邊紀念品 1 份

八、活動流程

桌遊試玩交流賽流程表		
時間	流程	活動內容
13:30 - 13:40	參賽者報到	參賽者報到分組、桌遊競賽活動說明
13:40 - 13:50	開場致詞	指導單位、主辦、協辦單位及貴賓致詞
13:50 - 14:10	比賽規則說明	桌遊遊戲規則 cosplay 講解示範
14:10 - 15:20	試玩交流賽 第一梯次	「黑水溝傳奇鄭王復台」桌遊交流賽 決戰普羅民遮城與熱蘭遮城
15:20~15:25	啟航祝禱儀式	鄭氏聯軍獲勝之組別，三名聯軍玩家共同擲 筊：擲出聖杯者晉級決賽
15:25~16:35	試玩交流賽 第二梯次	「黑水溝傳奇鄭王復台」桌遊交流賽 決戰普羅民遮城與熱蘭遮城
16:35~16:40	聖筊之王	勇者之戰天選之人 勝出者擲筊－依擲出聖杯決定名次
16:40~16:50	頒獎	冠、亞、季軍獎項頒發
16:50~17:00	大合影	貴賓、參賽者大合照留念

九、活動效益

- (一) 推動本土語言學習與生活化應用
- (二) 強化歷史教育與在地文化認同
- (三) 提升學童公共參與落實人文教育
- (四) 強化社會互動能力與團隊合作素養
- (五) 推動文化創意轉譯與永續發展
- (六) 培養關鍵能力與素養導向學習成效

※可至如下活動通報名網址直接報名

<https://www.accupass.com/event/2604141602509569978470>

《全台文教擴散計畫－黑水溝傳奇桌遊交流賽》紙本報名表



編號	(由主辦單位填寫)		
姓名		性別	☐ 男 ☐ 女
年齡		學校/年級	
電話	■手機： ■line id：		
電子郵件			
通訊處			
比賽 人數	單人		
	組隊4人	另3位名字：(必填)	

【參賽者同意書】

1. 本人同意參與本比賽，於活動比賽期間，本人願意全力配合本次活動之所有相關規定。
2. 本人同意將參與本次比賽活動期間之著作權及肖像權，無條件授權承辦、主辦單位及協辦、主辦單位授權之第三人進行全程攝錄影、複製、製作各式文宣，或於電視、廣播及網站重製、公開播送、公開傳輸及進行其他必要之改作、重製、編輯等非營利之推廣運用，本人將不提出任何異議和酬勞。
3. 報名參賽後，即視同應允同意遵守上述之比賽規則，並應服從本次比賽評審決議之評定，不得以任何理由或法律途徑提出抗議。
4. 競賽規則及注意事項詳活動簡章，主辦單位保留變更活動之權利。

此致

指導單位：臺北市政府教育局

主辦單位：中華天下父母心關懷促進會、臺北市古亭商圈發展協會

協辦單位：臺北市政府教育局國民教育地方輔導團、臺北市鄉土教育中心、風和桌遊空間、華玲影視有限公司、TSEA 台灣看見教育協會

簽署同意人：_____ (請親簽掃描回傳)

年 月 日